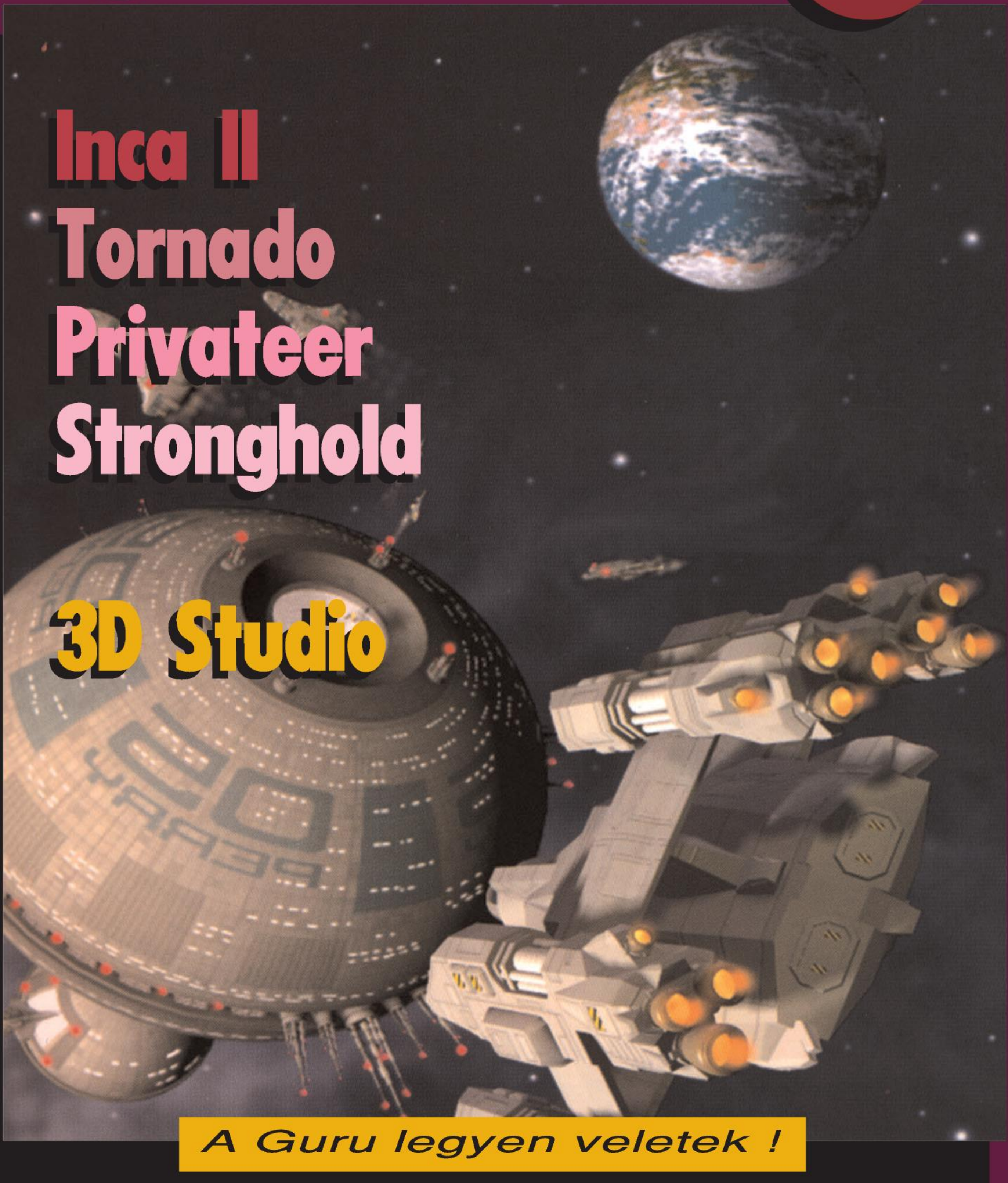
Ára: 198 Ft

PC GURU

93/2

IBM PC tulajdonosoknak



Inca II
Tornado
Privateer
Stronghold

3D Studio

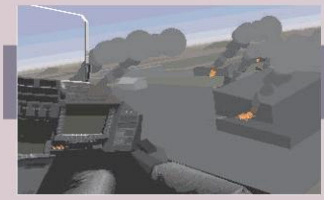
A Guru legyen veletek !

Tartalomjegyzék

Intro

Immáron második számunk jelenik meg. Ez tehát annyit jelent, hogy az első nagyon sikeres volt. Rengeteg levél és vélemény érkezett a szerkesztőségbe a lelkes PC tulajoktól. Ezeket köszönjük, ötleteiteket lehetőség szerint beépítjük a lapba.
A PC-GURU ezentúl rendszeres, negyedévente megjelenő kiadvánnyá alakul. Az alkalmi mellékletből, új hírforrássá növi ki magát.
Itt szeretném megjegyezni, hogy HIBÁS az a szemlélet, hogy a GURU az Amigások lapja és a PC-GURU pedig a PC-seké! Ez a szemlélet teljesen helytelen! A GURU MINDEN számítógépes lapja!! Találhatsz benne bőven PC-s anyagot, így nem érdemes lemondani róla.
Karácsonyi akció!!! A Computer Karácsonyon ismét nagy bulit szándékozunk csapni, és erre várunk minden olvasót legyen az PC-s, Amigás, vagy Ataris. Ha terveink sikerülnek, idén még jobban szórakozhattok standunkon. A legjobban az előfizetők járnak már megint, mert közöttük rengeteg nyereményt sorsolunk ki. Számítógépet, apróbb ajándékokat és egy TITOKZATOS NAGYÉRTÉKŰ FŐNYEREMÉNYT!! Találkozunk a GURU standon!
Lapozgatva a mostani számban, ismét találhattok érdekességeket újdonságokat, amelyeket csak a mi számunkra árultak el a jövő ismerői - a szoftvercégek, valamint olyan újdonságokat is, ami szinte minden számítógépes örömére szolgálnak.
Ha újdonságokról volt szó, eddig csak egy külföldi cikkíróval "büszkélkedhettük" Victor Shennar Parish Dániából küldte el leírásait nekünk (Dogfight, Elite 2), most már egy szigetországi őslakos, Sargent Bilko tollából olvashattok egy cikket a Serpent Isle-ról. Reméljük a fordítások nem rontottak a színvonalas cikkeken.

Hát végülis - a GURU és a PC-GURU legyen veletek!


T.F.X.

Privateer

Stronghold

Street Fighter II.

Autodesk 3D Studio

Újdonságok

Inca II	8
TFX, Inferno	35
Ultima VIII.	45

Játék teszt

Privateer	4
Buzz Aldrin race into Space	8
Stronghold	10
Sim Farm	12
World Atlas CD, Strip Poker	15
Tornado	16
Star Controll	24
One Step Beyond	28
NHL Hockey	30
Napoleonics	34
Street Fighter II	36
Fatty Bear	37
Wing Commander Academy	38
War in the Gulf	40
Ultima VII Part 2: The Silver Seed	42

Komolyságok

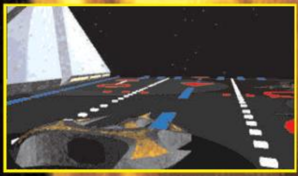
Hangkártya teszt	32
3D Studio	46

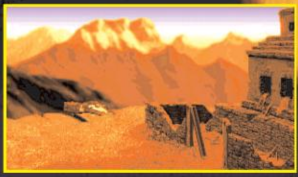
A címlapon: Privateer/Origin

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik negyedévente • Ára 198 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1217-6389
Athenaeum Nyomda Rt. 931099 • Felelős vezető: Vida József vezérigazgató

INCA II

WIRACOCHA





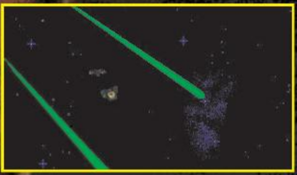
Most a Szt. Nagy Inca megköszöni a nagy hatalmat, amit az Inca I-ben kapott, Eldorado uralkodik a négy Birodalmi Negyed felett. Egy titokzatos és hatalmas csillaglény fenyegeti az egyensúlyt, melyet az Aguirre konkvisztádor vezette Ancient Earth erői alakítottak ki az évek folyamán.

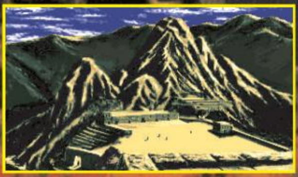
Noha a tanács bölcse megtiltja számára, Atahualpa, Eldorado fiatal és ambiciózus fia és a birodalom örököse elindít egy keresztes háborút e csillaglény ellen.

És mit nyújt a program a játékosnak?

· egy kaland-akció játék
· egy titokzatos, misztikus forgatókönyv
· utazás és felfedezés 4 különböző kultúrájú világban
· találkozás eltérő személyiségű karakterekkel és kulturális erővel: Eldorado, Atahualpa, Accla, a Nagy Láma, Aguirre, a Varázsló, a Művész, a Lovas...
· eredeti zenék, akár egy filmben
· minden világhoz egyéni és hozzáillő zene
· előre kiszámított 3D grafikák és animációk
· 250-nél több párbeszédes rész
· digitalizált video részek
· egyszerű, felhasználóbarát ergonómia

(JOCO)



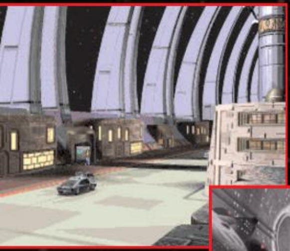


COKTEL VISION

PRIVATEER

2669. Valahol a Kilrathi Birodalom és a Földi Államszövetség határvidékén

Nem változott semmi miótta elhagytuk a Concordia fedélzetét (Wing Commander II.), a kilrathik és az emberek közötti évtizedekre visszanyúló háború továbbra is szedi áldozatait. Mindkét fél ért már el olyan sikereket, melyek a harcok közeli befejeztét jósolták, de ezidáig még egyik fajnak sem sikerült igazán felülkerekednie a másikon. A Szövetséges Flotta támadásai során szerzett területek gyorsan visszakerülnek a Kilrathi Birodalom fennhatósága alá, de ez az igazság többnyire fordítva is igaz. Ez a háború már állóháború, s mint ilyen, leginkább a határvidékeken élő bolygók és űrbázisok lakóit viseli meg. A közbiztonság csapnivaló, a rendőrség egységei egyre fogynak a renitens elemekkel történő állandó összecsapások folytán. Egyes szektorokban már az anarchia kezdeti jelei tapasztalhatók. A Szövetséges Flotta erejét teljesen lefoglalja állásainak tartása, valamint a portyázó kilhratik felkutatása és eliminálása, így érthető, hogy az időközben elszaporodott kalózokkal már nem nagyon tud foglalkozni. Egy fanatikusokat magába tömörítő -feltehetőleg háborúellenes- szekta is feltűnt a színen, kik vallási alapon mindenkit megpróbálnak kiirtani, akinél fegyvert látnak. Békés, fegyvertelen kereskedők nem léteznek, vagy ha mégis, akkor inkább öngyilkosoknak nevezhetők, mint kereskedőnek. A fejvadászok állandóan lesben állnak, s pénzért bárkit átsegítenek a másvilágra. Senki sem tudhatja, hogy a saját neve mikor kerül fel egy "head-hunter" listájára. Ilyen körülmények között nehéz az élet, senki sem akarja az életét ingyen kockára tenni, mégha egy rövid "kirándulásról" van is szó a szomszédos bázisra. A különböző szervezeteknek és cégeknek tehát nincs más választásuk, mint kiírni a feladatot és várni hogy valaki önként jelentkezzen rá. Ez a világ a vállalkozó kedvű kalandorok világa. Vagy ahogy ők nevezik magukat, a "PRIVATEER"-eké!



A programot leginkább, mint az Elite és a Wing Commander II keverékekét lehetne jellemezni. Magába ötvözi az Elite kereskedős, fejlesztgetős részét a Wing Commander világával és grafikájával. Mint minden ORIGIN játékban, itt is remek a történet, habár ezzel az új játékosok kezdetben nemigen találkoznak, legfeljebb a bárokban elejtett megjegyzések alapján. Természetesen hősünk is egyike a fent említett kalandoroknak, bár egyelőre a szerényebb fajtából. Az elmaradhatatlan barna bőrdzseki mellett 2000 credit és az "űrhajó" kitüntető címmel ellátott bárka az alapfelszerelésünk, bár ez utóbbi leginkább egy traktorra emlékeztet. A gyönyörű intro után megjelenő menü túl sok magyaráznivalóra nem ad okot, egyedül az OPTIONS menühöz szeretnék egy apró megjegyzést fűzni. Amatőr versenyzők beállíthatják maguknak az örökéletet vagy az öröklőszert a harc gyakorlására, ekkor azonban egy árva garast sem fognak kapni a teljesített küldetésekért. Tehát ha valaki karriert akar csinálni, jobb ha elfelejti ezeket!

Kalandjainkat a Troy rendszer Achilles nevű bányászaszteroidáján kezdjük, ahová az intróban látott néhány kalóz legyőzése után leszálltunk készleteinket feltölteni és új küldetés után nézni. Miután szétnéztünk a bázis belső folyosóin, látni fogjuk, hogy a helyszínek nagy része már ismerős más játékokból, így többnyire pár mondatban össze lehet foglalni a szerepüket.

- **Commodity Exchange:** Rakomány vásárlása és eladása (Buy vagy Sell). Hozzávetőleg háromszor annyi féle áruval kereskedhetünk mint azt Elite-ben tehettük, azonban itt bizonyos cikkekhez nagyon nehéz hozzájutni, és az árrés is jóval kisebb. Persze azért itt is meg lehet találni az aranytojást tojó tyúkot, csak próbálkozni kell.

- **Ship Dealer:** Új hajó vásárlása (bővebben lásd később)

- **Repair and Upgrade:** A kalózok találatai vagy egy aszteroidával történt kellemetlen ütközés következményeit javíthatjuk itt ki (Repair), vagy új felszerelést vásárolhatunk hajónkra (Upgrade).

- **Software Booth:** A célkövető berendezés javítása (Repair), vagy új rendszer vásárlása (Buy) végezhető el innen.

- **Mission Computer:** A cégek megfelelő díjazás ellenében különböző feladatok elvégzésére tesznek ajánlatokat, melyek közül tetszésünk szerint választhatunk (Accept), akár többet is. Vigyázzunk azonban, hogy egyszerre maximum 3 küldetést vállalhatunk el, és ha valamit elvállaltunk, az addig nem törlődik, amíg el nem végeztük.

A lehetséges küldetésfajták a következőek:
Cargo Mission - Áruszállító küldetés
Attack Mission - Egy adott navigációs ponton lévő ellenség elpusztítása
Scout Mission - Lényegében ugyanaz mint az Attack Mission, csak nem törvényszerű, hogy mindig találunk valakit a megadott helyen.
Patrol Mission - Őrjárat adott számú navigációs pont érintésével
Defend Base Mission - Bázis védelme a támadóktól
Bounty Mission - Fejvadász küldetés

Legjobban a fejvadász küldetésekkel lehet keresni, de ezzel kezdetben ne nagyon próbálkozzunk érthető okokból kifolyólag (hamar szétlőnek).

- **Merchant's Guild** - A belépési díj (2000 credit) kifizetése után a Kereskedők Céhének tagjaivá válunk, s lehetőségünk lesz itt is küldetésekre jelentkezni. Többnyire áruszállítást ajánlanak. Ha valaki kereskedői babérokra pályázik, annak érdemes ide belépni, mivel az itt ajánlott küldetések általában jobban fizetnek mint a "mission computer"-ben találhatók.

- **Mercenary's Guild** - Zsoldosok Céhe. A belépési díj itt 5000 credit, de egyébként ugyanaz mint a Kereskedők Céhe. A zsoldosoknak többnyire fejvadászatot vagy őrjáratokat ajánlanak, és itt is elmondható, hogy ezek a küldetések jövedelmezőbbek a "mission computer" által ajánlottaknál.

- **Bar** - Rendkívül hasznos infókat szerezhetünk ha kikérdezzük a csapost, sőt, a későbbiekben kialakuló történetben is ezen keresztül találkozhatunk a szereplőkkel. Rendkívül érdekes mendemondák keringenek például egy új kilrathi szuperfegyverről, sőt, hébe-hóba rebesgetnek valamit egy ismeretlen civilizációról is, mely állítólag sokkal ősibb és fejlettebb mint akár a kilrathik, akár az emberek. Lehet, hogy a harcban álló feleken kívül még egy világ létezik a Galaxisban??? Ki tudja...!

- **Egyéb** - Ez alatt azokat a helyszíneket értem, melyek bizonyos bázisokhoz kötődnek, és máshol nem találhatók meg. Ilyen például az admirális irodája a Perry rendszer katonai bázisán.

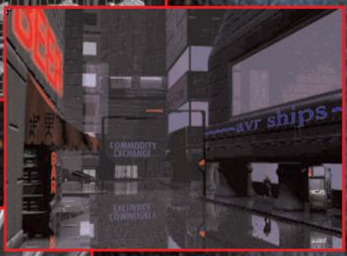
A fent felsorolt helyszínek mindegyike nem mindig található meg mindenhol, így például nem minden bázison tudjuk hajónkat kijavítani. A különböző rendszerekben sokféle űrállomással vagy bolygóval találkozhatunk. A legjellemzőbbek a bányászaszteroidák *(Mining Base)*, a mezőgazdasági bolygók *(Argicultural)*, és a finomítók *(Refinery)*. Elvétve találkozhatunk szórakozóhelyekkel *(Pleasure)* vagy közigazgatási központokkal *(Governmental Base)*. Természetesen nem maradhat ki a katonai bázis sem *(Military base)*, és ha elég ügyesek vagyunk, eljuthatunk egy titkos kalóz bázisra is, vagy

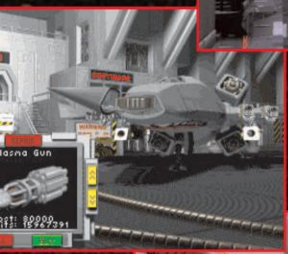
akár egy egyetemi városba. Nem érdemes az összeset pontról pontra végigelemezni, mivel sokféle van a felsoroltakon kívül, és így a felfedezés öröme is megmarad.

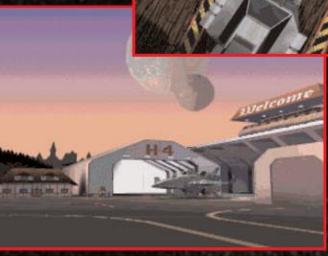
Mielőtt kilépnénk az űrbe, érdemes lenne végignézni meglévő vagy jövendőbeli felszerelésünket. Itt igaz az egyébként vitatott igazság, hogy 'ami drágább, az jobb'. A vásárolható felszerelések magukért beszélnek, s mivel a képük is ott van, nem hiszem, hogy bárkinek gondot okozna funkciójuk kitalálása, ezért én inkább a véleményemet szeretném leírni néhányukkal kapcsolatban. Természetesen a későbbiekben a cél az, hogy mindenből a legjobb álljon rendelkezésünkre, de kezdetben talán hasznos ha mindenki tisztában van vele, hogy mibe érdemes kevéske megtakarított pénzét beleinvesztálni. Tehát először is, aki teheti, szerezzen be minél drágább fegyvert. A minőségi ugrás a 20.000 credit értékű ágyúnál figyelhető meg, akinek ilyen van, az minden különösebb gond nélkül irthatja vele a kalózokat. (Persze egy Ralthra azért ezzel még elég nehezen intézhető el) Ahhoz, hogy fegyverünk megfelelően működjön, szükségünk van egy jó minőségű Engine Upgrade-re és Shield Generator-ra, ami értelemszerűen pajzsaink teljesítményét is megnöveli. A rakétákat személy szerint nem kedvelem annyira, talán mert többségükben megbízhatatlanok és drágák. Persze vannak olyan szituációk, melyekben csak ezek segíthetnek, de esetenként 3-4 rakétát is ki kell lőni, mire egy célba talál. Az előbb felsorolt negatív tulajdonságok alól a kivétel az FF típusú rakéta, ez viszont a kezdetben egy kicsit drága mulatság. Ezzel szemben rendkívül hatékonynak találtam a torpedóvetőt. Igaz ugyan, hogy nem rendelkezik célkövető tulajdonságokkal, viszont egy közeli találat végzetes sérülést okozhat ellenfelünk hajóján, és nem elhanyagolandó tulajdonsága, hogy mindössze 15 credit az ára egy töltetnek. A Repair Droid megvásárlásával függetleníthetjük magunkat a bázisoktól, mivel minden belső javítást elvégez menet közben. A javítási költségek megspórolásával hamar megtérül az ára, s habár a hajó külső részéhez nem fér hozzá (páncélzat, lövegek), mindenképpen érdemes rá beruházni. Az utánégető remekül alkalmas többek között a menekülésre, a Tractor Beam pedig az űrben lebegő tárgyak fedélzetre hozására (ehhez azonban előbb egy lövegállást kell vásárolni!), míg a Jump Drive segítségével a rendszerek között tudunk ugrálni. A célkövető berendezést nem érdemes lecserélni, csak ha már nagyon sok pénzünk van. Igaz, a meglévő rendszernek vannak kisebb nagyobb hibái, de ezeket meg lehet szokni. A térképeket is ráérünk majd akkor megvenni, ha már elég erősnek és bátornak érezzük magunkat, hogy nekiálljunk a rendszerek között csatangolni.

A 3 vásárolható hajó közül az **ORION** lassú, de iszonyú páncélzatot lehet rá rakni és óriási raktérrel rendelkezik. A **GALAXY** rendkívül impozáns, gyors, mozgó erőddé alakítható kereskedőhajó, míg a **CENTURION** vadászrepülő, könnyűszerrel veszi fel a versenyt bármelyik szövetséges vagy kilrathi hajóval (persze megfelelő felszereléssel a fedélzetén). Ha új hajót veszünk, az árba beszámítják régi hajónkat és a rajta levő felszerelést, értéküknek durván 60-70 százalékáért. Az új járművön viszont egy Jump Drive-on kívül nincs semmi, és a program hibájából kifolyólag a már meglévő felszerelést nem lehet átszerelni az új hajóra. Tehát ha vásárolni akarunk egy új verdát, akkor előbb gyűjtsünk még egy kis pénzt, hogy legalább egy lézert tudjunk rá venni. Komolyabb küldetésekbe, vagy esetleg a sztoriba belekezdeni csak egy igen jól felfegyverzett Centurionnal érdemes, ellenkező esetben az esélytelenek nyugalmával figyelhetjük, hogy például 6 Demon hogy lő ripityára nem egész fél perc alatt.

Miután megejtettük a bevásárlást és a javításokat, végre felszállhatunk *(Launch)*. Habár az egyes űrhajókon a műszerfal kiosztása különböző, a műszerek azonosak. Akik már játszottak a Wing Commander valamelyik részével, azok nyugodtan átugorhatják ezt a részt. A célkövető computert biztos mindenki meg fogja ismerni, csakúgy mint a pajzsok állapotát jelző műszert. A célkövető computeren a szürke pöttyök az űrhajók, a fehér kereszt a navigációs pontot, míg a szürke kereszt a befogott **(L)** célpontot jelöli. Későbbi típusok az ellenfelet és a barátot különböző színnel jelölik, több funkciót ismer a rendszer, így például az "**I**"-vel egy célzásmegkönnyítő rendszert aktiválhatunk, míg a "**T**" lenyomásával az egyes célpontok között lehet választani. A pajzsok állagát a "középső mezőt körülvevő csíkok" vastagsága jelöli, a shield generator típusától függően az "**S**" lenyomásával váltogathatunk az egyes funkciók között. Erre akkor van szükség, ha egy jó minőségű pajzsgenerátorral rendelkezünk, de a rendszer nem képes annyi energiát termelni, amennyire a pajzsgenerátornak és a lézereknek együttesen szüksége van. Ez abban nyilvánul meg, hogy többnyire a műszerfal közepén elhelyezkedő energiajelző műszer folyamatosan fogy, ahelyett hogy töltődne, és így képtelenek vagyunk lőni egy bizonyos idő után. Ilyenkor a fent említett módon kisebb teljesítményre kell állítani a pajzsot, és egy adandó alkalommal fejleszteni a hajót egy új Engine Up-





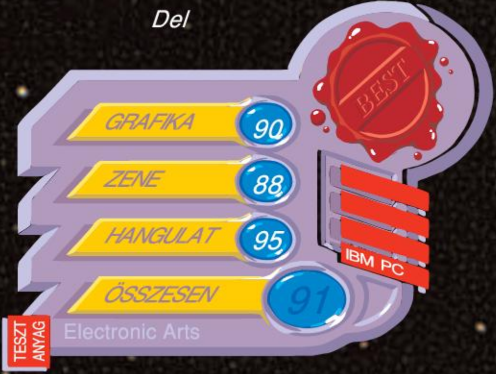


grade-del. A harmadik display egy többfunkciós monitor, melynek a következő kijelzői vannak: A "**W**" megnyomásával a kívánt rakéta fajtáját, míg a "**G**"-vel a választott ágyú fajtáját állíthatjuk be. "E"-vel a befogott célpont nevét, távolságát és pajzsainak állapotát, míg a "V"-vel egy külső kamera segítségével a célpont valós képét nézhetjük meg. A "**D**" hatására adatokat kapunk a rendszerről melyben tartózkodunk, továbbá a beállított navigációs ponttól mért távolságunkat. A "**C**" a kommunikációs képernyőt aktiválja, az "**M**" pedig egy listát készít raktárkészletünkről. Aki nem találná a gombokat a csata hevében, annak segítség, hogy a "**[**" nyomogatásával folyamatosan változtathatjuk a kijelzőt. Sebességünket a "**+**, -" segítségével állíthatjuk be, az utánégetőt a joy felső gombjának két egymást követő gyors lenyomásával és nyomvatartásával aktiválhatjuk. Az "**X**" billentyű segítségével a világűrbe tudjuk üríteni a raktárkészletünket, habár ennek eddig nem sok hasznát láttam. (Igaz, a kalózok helyenként felszólítanak erre, de akkor se nyugszanak, ha megkapják amit akarnak!) Az "**N**" gomb lenyomásával a navigációs térképhez jutunk. A térképen vagy a rendszer, vagy az egész quadrant képe látható "**SYS\QUAD**", továbbá választhatunk, hogy a térkép melletti kijelzőn a küldetéseink vagy a navigációs pontok jelenjenek meg "**NAV\MIS**". A térképek, navigációs pontok és küldetések között a nyilakkal tudunk választani. A kiválasztott navigációs pontot a gép sárga körrel jelöli, ahol küldetést kell teljesítenünk, azt pirossal. Ahhoz, hogy a gép teljesítettnek vegyen egy küldetést (tételezzünk fel egy scout mission-t), minden ellenséget meg kell semmisítenünk és át kell haladnunk a navigációs pont közepén. Ekkor a piros kör kékre vált, és mehetünk a következő pontra (amennyiben van ilyen). A fizetségünket akkor utalják át a számlánkra, amikor sikeres leszállást hajtottunk végre bármilyen bázisra. Ha más rendszerbe akarunk ugrani, válasszuk ki a megfelelő nav. pontot, ahonnan ugrani akarunk (Jump to ...), majd az **ESC** megnyomásával térjünk vissza a főképernyőre. Ha nem állunk támadás vagy rendőrségi vizsgálat alatt, akkor égni fog az "**AUTO**" lámpa. Az "A" megnyomásával aktiváljuk az autopilótát, mely - hacsak nem jön közbe valami - eljuttat minket egészen a kívánt ugrópontig. Ha szorgalmasan haladunk a fehér kereszt irányába, előbb utóbb egy kék felhőben találjuk magunkat. Itt nyomjuk meg a "**J**"-t, és ha rendelkezünk Jump Drive-val, már meg is történt az ugrás. Figyeljünk arra, hogy mindig legyen elegendő üzemanyagunk. Az üzemanyag mennyiségét az '**F**' (Fuel) jelű műszer jelzi (egy ugrás egy rovásnak felel meg), ezt egyébként minden leszálláskor automatikusan feltöltik. **F1**-től **F4**-ig az űrhajóban nézhetünk szét, **F5**-tel a hátsó lövegállásba jutunk, **F7**-tel a rakétakövető nézetet kapcsolhatjuk be, **F8**-cal pedig kívülről szemlélhetjük űrhajónkat. Állást csak bázison menthetünk, itt a "**C**" gomb az, amivel az I/O menübe juthatunk.

Ennyi ismeret bőségesen elegendő egy sikeres karrierhez, a többire idővel mindenki rájön. A sokat emlegetett sztori szép lassan kialakul, úgyhogy nem kell félni, a játéknak van célja azon felül, hogy látástól vakulásig kereskedünk. Összegzésképpen a program nagyon szép (sokkal szebb mint a Wing Commander II), az ORIGIN nem hazudtolta meg önmagát. A wichesteren 16, "speech disk"-kel 22 megabyte-ra van szüksége. Az újságok szerint a játékot 486DX2 66 MHz-re fejlesztették, de azért szerintem egy-két kivételtől eltekintve ez egy kicsit túlzás. Mindenképpen 486-os alaplap kell az élvezhetőséghez, mivel 386DX 40 MHz-en már nagyon kevés fázist számol a gép, és ezért igencsak ugrál a kép. Én 486SX 33 MHz-en játszottam vele, és eltekintve a szélsőséges szituációktól (5 Retro lő 2 kereskedőt és engem egy aszteroidamezőben 3 km-re egy ugróponttól), nem volt vele különösebb problémám. Lehet, hogy az elején egy kicsit unalmasnak fog tűnni a rengeteg egyforma küldetés teljesítése, de ne csüggedjen senki, mert ez csak a mindenki számára egyformán nehéz kezdet. Végezetül álljon itt néhány tipp a kezdő Privateereknek:

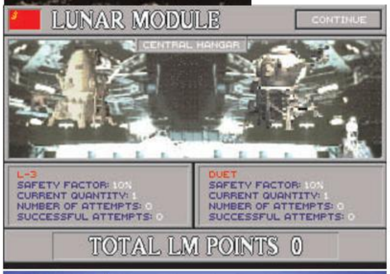
· Érdemes fát szállítani mezőgazdasági bolygóról bányászaszteroidára.
· Amikor küldetést választunk, figyelmesen olvassuk el, hogy melyik rendszerbe küldenek, mert különben kellemetlen meglepetések érhetnek.
· A Perry rendszer egy kifejezetten nyugalmas hely. Nyüzsögnek a rendőrök, kalóz viszont alig akad. Küldetéseket azonban itt is ajánlanak...
· Érdemes a patrol mission-öket erőltetni az elején, mert viszonylag jól fizetnek.
· Ha valaki teheti, inkább gyűjtse a pénzét, és vegyen egyből Centurion-t. Megéri!
· És végül, ha már elég erősnek érezzük magunkat, nézzünk be New Detroit bárjába!

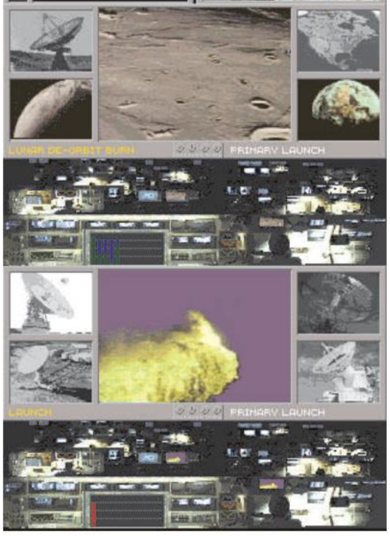
Del



BUZZ ALDRIN'S RACE

1957. októberében az oroszok fellővik az első szputnyikot, 1961. áprilisában Gagarin az első ember az űrben. Az amerikaiak végleg elveszítették az űr meghódításáért folytatott versenyt? Itt a lehetőség, hogy az amerikaiakkal meghódítsd a Holdat...





Ez inkább használati leírás. Igen összetett játék, mely mindig változik. Kezdjük az elején. A Preferences selection: itt beállíthatjuk a játék nehézségi fokát és szolgáltatásait, megadhatjuk az asztronauták nevét és skill-jét.

A híradó után megláthatjuk a terepet. Ezt két részre lehet bontani. Az egyik területen az űrtechnikát fejleszthetjük, a másikon pedig a közterületet. A fejlesztesi területek elnevezései megegyeznek az amerikai és az orosz oldalon, tehát csak egyszer írom le. Először is , melyik helyen mit, miért, hogyan lehet csinálni....

Administration: Gondolom nem kell lefordítani.

· *Budget Office:* Szemmel tarthatjuk a pénzügyi helyzetünket, itt részletesen látszik, hogy egy fejlesztésre mennyit kaptunk s mennyit adtunk ki.

· *Hardware purchase:* Itt lehet a fejlesztéseket elkezdeni, lebonyolítani, egységeket gyártani.

· *Future missions:* Itt lehet felépíteni az új kilövő állomásokat, és felkészíteni a kilövő állomást a következő kilövésre. Ez a periódus az elkövetkező fél évre vonatkozik. Minden kilövő állomásra külön beállítható a küldetés, kivéve ha egyhez több rakéta szükséges. A függőleges nyilakkal beállíthatjuk a küldetést és a két nyíl közötti jellel megnézhetjük a röppályát.

· *Astronaut recruiting:* Asztronauták felvétele szintén pénzbe kerül.

· *References:* -> A Preferences selection

· *Time capsule:* Load, Save.

Vehicle Assembly: összeszerelő műhely. Itt láthatjuk, hogy a kiválasztott programhoz milyen eszközök kellenek s hogy ezek milyen százalékban készült el. Itt szerelhetjük össze a kilövéshez a rakétát.

Research &development: -> Hardware purchase
Két részre bontható:
· *Visit purchasing facility:* itt lehet egyes egységeket megtervezni és utángyártani
· *Visit R&D facility:* itt lehet a megtervezett egységeket kifejleszteni
Amit egy egységről tudhatunk:
· *No program initiated:* nincs program alatt (kifejlesztve)
· *Units on hand:* elkészített darab szám
· *Initial cost:* ennyibe kerül a megtervezése
· *Unit cost:* ennyibe kerül az utángyártás
· *Safety factory:* kifejlesztési szint százalékban
· *R&D cost per team:* kutatási és fejlesztési költségek egy csoportra vetítve.
· *Unit weight:* az egység súlya
· *Maximum playload:* mennyi terhet szállíthat
· *Maximum R&D:* mennyire tudják a munkások megcsinálni
· *Maximum safety:* a használattal maximum mennyire fejlesztik ki

Mission control: itt lehet beállítani a kilövések dátumát. A felajánlott időt pénzért lehet csökkenteni.
Viewing stands: a friss űrhírek áttekintése
Tracking station: műhold nyomkövetés
Satellite programs: itt szemmel követhetjük egyes témakörök állását, esélyi szintjét.
· *Mercuri program, Gemini program, Apollo program, XMS-2 program, Jupiter program, LM program:* itt lehet az embereket beosztani a rangjukba az adott programba.

Basic traning: Alap tréning. Itt hagyni kell az embereket, idővel elvégzik a tréninget, és átkerülnek az Astronaut complex-be.

Astronaut complex: Itt az összes program és az összes test egy menürendszerből elérhető. Ha az emberek idekerülnek a basic tréningről, akkor még egyszer elküldhetők egy tréningre. Ezen a helyen az összes programot lehet kezelni. Itt lehet kiválasztani, hogy az emberek melyik programba vegyenek részt.
Az asztronauták általunk ismert adatai:
· Mood: hangulat.
· CAP: kapszula tréning száma.
· L.M: LM tréning száma. Vezérlés.
· EVA: EVA tréning száma. Űrruha tréning.
· DOCK: Dockolás tréning száma.
· END: Endurance tréning száma. Centrifuga.
· Group: hanyadik csoport.
· Tenure: a csoporthoz hány ember tartozik.

· *Transfer astronaut:* programra vagy tréningre küldés
· *Facility transfer:* a programon belül az asztronauták elhelyezése
· *FLT. Crew I - VIII:* a programra kijelölt csoportok
· *Assing crew:* a kijelölt csoportba helyezés
· *Break crew:* a kijelölt csoport törlése
· P*ool - ADV EVA, Centrifuge - ADV Endurance, Helipad - ADV LM, Planetarium - ADV Docking, Arfield - ADV Capsule:* Az ideküldött emberek maguktól elvégzik a tréninget, innen csak visszarendelni lehet őket - a tréning rovására.

Medical center: Kórház
Flag pole - End Turn: Vége a félévnek, de csak akkor, ha mindent elrendeztünk.
Launch facility A - B - C: kilövő állomások. Ezeket csak újjá kell építeni, ha megrongálódik.

INTO SPACE

Közterület:
Museum of space history:
· *Directors ranking:* az igazgató minősítése
· *Space history:* a küldetések időrendi sorrendben áttekinthetők.
· *Missions rekords:* küldetések rekordjai: ki, mikor, mit.
· *Prestige summary:* presztízs szint
· *Hardware efficiency:* technikai fejlesztések szintje.
· *Astronaut history:* asztronauták küldetései. Ezen a helyen mindenféle szempontból osztályozva van az eddigi eredményünk.

Az első név amerikai a második orosz megfelelője.
Arlington Cemetery - **Kremlin Wall:** temető.
Capitol Building - **Kremlin:** Elnöki épület.
Washington's Monument - **St. Basil Cathedrel:** emlékmű
Pentagon - **KGB HeadQuarters:** biztonsági szervezet
· *Library - Library:* könyvtár
· *CIA statistics - KGB statistics:* statisztikák

Gyakorlatilag a külvilág egy nagyadag statisztika.

A játék menete: ez persze mindig változik, attól függően, hogy ki mit mennyire fejleszt, milyen űrprogramot hajt végre.

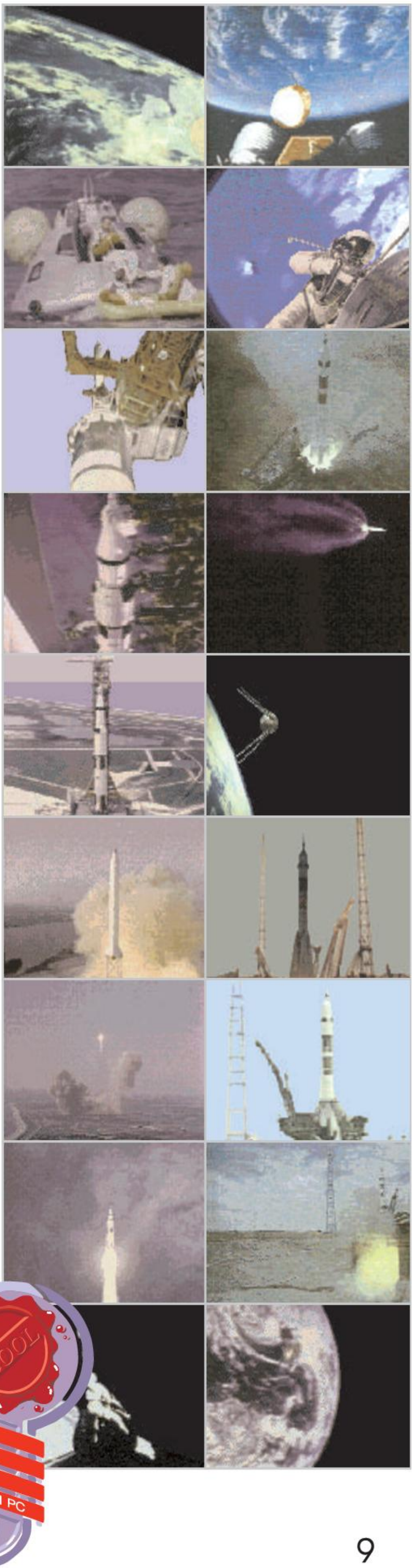
Menjünk a Research & Development-be (röv: R&D) és fejlesszük (válasszuk ki a Visit Purchasing Facility-t) ki az Atlasz hordozó rakétát és az Explorer Satelite-t. Ha ez megtörtént, akkor állítsunk (válasszuk ki a Visit R&D Facility) rá csoportokat, lehetőleg 5 csoportot mindkét termékre. Ezután menjünk a zászlórúdhoz (Flag Pole: End Turn) vége a félévnek.
Pénzt csak minden második félévkor kapunk, év végén. Megint menjünk a R&D-be és állítsunk 5 csoportot a termékekre. Állítsunk be egy űrprogramot (Administration/Future mission/Orbital Satelite). Ezt azért kell, mert ha jó ütemben dolgoznak a munkások, akkor a következő fél évben ki lehet lőni a szatelitet. Megint vége a fél évnek s kaptunk pénzt.
Újra menjünk a R&D-be és állítsunk 5 csoportot a termékekre. Ha a rakéta fejlesztési szint (Safety factory) zöld színre vált, akkor meg lehet kísérelni a kilövést. Ami úgy történik, hogy az összeszerelő műhelyben (Vehicle Assembly) elkészítettjük (Assign) a rakétát, és beállítjuk a kilövések idejét (Mission control). Lehetőleg a leghamarabbi időpontra, mert így megelőzhetjük a vetélytársat. Ha nem megfelelő a fejlesztési szint, akkor az összeszerelő műhelyben le kell állítani a kilövést (Scrub). Ismét vége a fél évnek.
Ha beállítottuk a rakéta kilövését, összeszereltük, és kitudjuk lőni a rakétát, akkor a program még egyszer megkérdezi, hogy biztosan ki akarjuk-e lőni a rakétát (Continue - folytatni a kilövést, Scrub - a kilövést abbahagyni, így megmarad a kilövésre szánt rakéta, felszerelés, ember). Van olyan eset, amikor a rivális is későbbi időpontban lövi fel a szatelitet, így még a következő fél évben is megelőzhetjük őt. Megint menjünk a R&D-be és állítsunk 5 csoportot a termékekre. Ha a pénzünk engedi és az adminisztráción megjelenik az emberekkel teli ikon, akkor vegyünk fel asztronautákat. Ha nem sikerült a kilövés /felrobbant a rakéta/, akkor állítsunk be megint egy szatelit programot. Vége a fél évnek.
A képernyőn új épületeket láthatunk. Ezek a felvett asztronauta kiképző helyei. Megint menjünk a R&D-be és állítsunk 5 csoportot a termékekre. Itt már majdnem biztos, hogy teljesen elkészültek. Így nyugodtan kilőhetjük a rakétát. Maradt még pénzünk. Fejlesszük ki a Mercuri kabint meg egy Ranger szatelitet. Állítsunk rá embereket, pénzünkhöz mérten. Vegyük figyelembe, hogy csak év végén kapunk pénzt - az eredményeink szerint. Vége a fél évnek.
Engedélyezzük a kilövést. Ha a Preferencben filmfelvevőt állítottunk be, akkor mozgó képet láthatunk. Kilövésnél előfordul, hogy a rakéta felrobban, elromlik a fellőt egység. Ha az egységben emberek voltak, azok meghalhatnak. Ezt mindig a tudomásunkra hozza a gép.

Nem folytatom, mert már nagyon sokféle képpen kellene leírnom és félek, hogy már ez is áttekinthetetlen. Embereket a "kapsula" felirat alatt lévő szerkezetekkel lehet fellőni vagy a Holdra leszállítani. Figyelni kell a rakéták terhelését, mert attól függ, hogy milyen kabint és szerkezeteket lehet vele fellőni. Ezeket a fejlesztéseket, programokat tetszés szerint lehet állítani a pénzünk függvényében. Egy dolog van, amit csak megtervezni lehet és a használat során fejlődik ki, ez a dokkoló modul. Ajánlom, hogy a 15-ös programot (Unmanned Orbital Docking) használjuk, így csak a rakéta, a kabin, meg a dokkoló modul vész "kárba"- az emberek nem, és a dokkoló modul fejlődik. Ha olyan programot választunk ki, amihez ember kell, figyeljünk rá, hogy legyen tartalék csoport is.

Összefoglalóként: fejlesszünk -> kivitelezzünk -> használjuk a szerkezeteket -> vállaljuk a következményeket. Lényeg, hogy mindenre figyeljünk: az emberekre, a fejlesztésre, a kivitelezésre, a pénzre, a programokra. A végcél, hogy te juss fel először a Holdra.

Ha játszotok a programmal, majd rájöttök milyen érdekes és változatos. Ha nem sikerül véghezvinni a feladatokat, ne légy rest újra kezdeni.

Ákos

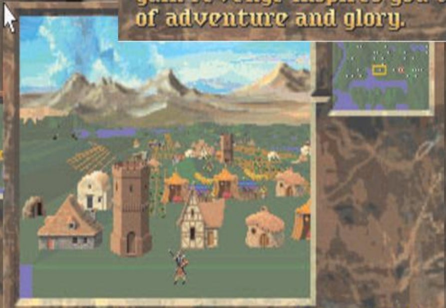


STRONGHOLD

Az erődítmény porosan várakozott. Korok jöttek, emberek éltek s haltak meg falai között. A kopott falak szenvtelenül figyelték a gyermekek születését, felcseperedését, napi küzdelmeiket és korai halálukat. A falak alatt időnként ellenséges csapatok jelentek meg, ez rendszerint kisebb nagyobb változatosságot lopott az erőd unalmas hétköznapjaiba. A falak dacoltak a kővető masinák és ostromgépek lomha, de agresszív tevékenységével. Néha annyi változás történt, hogy a lakosok anyanyelve megváltozott, esetleg még kinézetük is, de a kőszívű építmény ezt is kedvtelenül szemlélte. Nem szólt bele senkinek az életébe, igazán semlegesen figyelte környezetét.

Egyszer aztán vége szakadt a sürgés-forgásnak. Sokáig felé sem néztek, talán századok is elteltek. A vár nem értette, hogy hová tűntek a katonák, kofák és kuruzslók.
Emberek érkeztek, leporolták a

Force and fury meet magic spells as battles play out in the courtyards of mighty castles.



A new land lies before you. Choose carefully where you settle.

gyilokjárókat, kikövezték a göcsörtös utakat és újrafestették a termeket. Az amúgy üres termekbe páncélok, festmények és fegyverek kerültek, de valahogy nem a régi módon. Továbbra sem költöztek vissza a lakók, illetve voltak néhányan akik kis székeken üldögélve békésen bóbiskolták végig a napot, vagy akik néha nagyobb egységeket vezettek végig a termeken. Ezek a csapatok furcsa tárgyakat lobogtattak és legalább olyan felfordulást okoztak, mint a régi támadók. Általában a támadásuk rövid ideig tartott, este minden egyes behatoló eltávozott az ásítozón leengedett felvonóhídon keresztül.

Your desire to destroy him and gain revenge inspires you to new heights of adventure and glory.

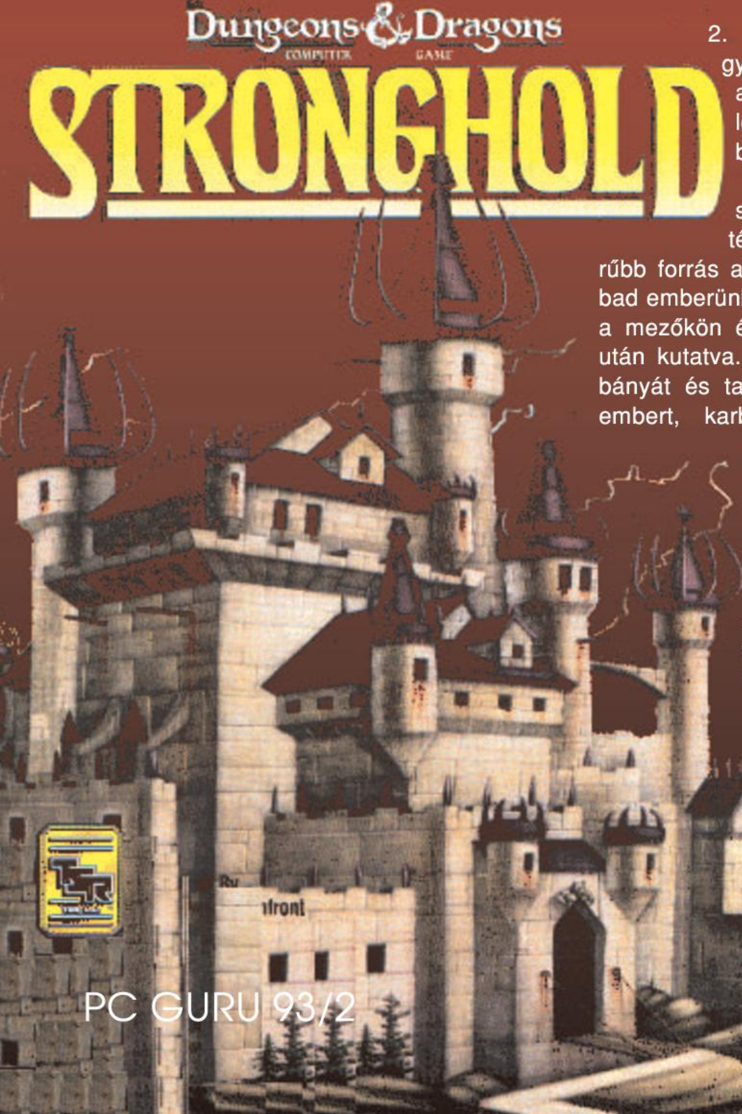
A várárok kiszáradt, de senki sem vette észre. Még talán maga a vár sem. Szomorú és unalmas tengődés ez a régi szép időkhöz képest.

Aztán eljött egy nap. Ez a nap ugyanolyannak indult mint a többi. A héven emberek tusakodtak az ülőhelyekért, a villamoson álmos nénike szórakozott mozdulattal nyomta esernyőjét egy "fiatal" játékteszter fülébe, és a madarak sem csiripeltek. A vár azonban furcsa dolgokat érzett, mintha végtagjait tudná mozgatni a béna, újongott amikor egy felirat jelent meg: *Installation completed!*
Hűvös, rideg falak, durva tornyok, hatalmas kapuk, gyilokjárók és egyéb ódon dolgok elevenedtek meg varázsütésre. Szélesre nyílt a régmúlt. Árusok kínálták portékájuk, hosszú szakállú mágus kezdett új praktikákba és elfeledett elf harcosokat soroztak be a regimentekbe. Az élet újraindult a titokzatos és bevehetetlen erődítményben.

Ez a varázslatos dolog történt meg, amikor először betöltöttem az SSI új stratégiai programját, a Strongholdot. Bár ha jobban megnézzük, nem is csak stratégiai játékról van szó. Ezt a betöltés után azonnal tapasztalhatjuk, hiszen a program felkér bennünket, hogy alakítsuk ki első karakterünket. Itt ért az első meglepetés, a D&D szabályainak megfelelő karakterek állnak rendelkezésünkre. Bátran választhatunk elf-et, dwarfot, vagy akár halflingot is vezetőnek. A karakterek természetesen különböző tulajdonságokkal rendelkeznek, valamint megadhatjuk a karakter osztályát is. Így az alap karakterosztályok is megjelennek a játékban. Harcosok, varázslók, papok és tolvajok népesítik be ezentúl a világunkat. Az első karakter kialakítása után további négyet kreálhatunk. A legmegfelelőbb, ha többfélét is generálunk, hisz így nagyobb az esély a túlélésre.
De mit is kell túlélni. Természetesen a szörnyetegek támadását. A világunk ugyanis egyáltalán nem lakatlan. Sokféle lény lakja, akik nem mindig jóindulattal közelítenek hozzánk.

A játék innen némileg hasonlít a civilizáció típusú játékokhoz. Fejlődésünk egyértelműen a gazdagodásunktól függ, és innen származtathatjuk katonai és mágikus erejünk növekedését. Remekül kivitelezett, könnyen kezelhető játékszerkezettel állunk szemben, így nem sok magyarázni való akad az irányításról. Találunk a képernyőn egy piramist (olyan háromszögekből álló izé), erre kattintva változtathatunk a képernyőn nyüzsgők tevékenység prioritási arányán. A három sarok a gyakorlatozás-építés-sorozás arányt állítja komplexen.

Ha építkezünk, először is kattintsunk az aktuális tulajdonos nevére, így az ő piramisa jelenik majd meg, és ekkor állítsuk be az arányokat.



Tehát van öt kastélyunk és ehhez öt karakterünk, akik mindannyian egy-egy birodalom vezetői. A birodalmak függetlenek anyagilag és élelmezésileg. Szövetségi viszonyban állnak azonban hadicselekmények esetén. Mindenki legjobb bajnokaival képviselteti magát az egyesített haderőkben.

Innentől már csak tippek és trükkök halmaza lesz a leírásom, mert mindenkire várjon a teljes felfedezés öröme.

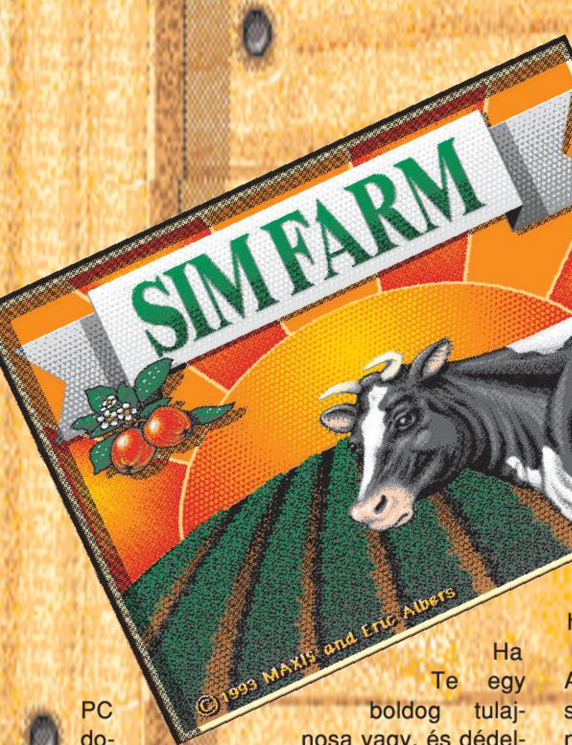
1. Kezdeti lépésként ajánlom a földművelés fejlesztését. Az erdők és szántók folyamatosan fejleszthetők, ezzel könnyen elkerülhetjük embereink téli éhhalálát. A mezőgazdasági terményt azonban raktározni is kell! Enélkül felesleges tevékenység a földművelés. A kontroll képernyőn könnyen ellenőrizhető a megtermelt és a raktározott javak mennyisége. Télire jelentős mennyiséget tároljunk. Ha "granaries"-t építünk, rendszeresen ellenőrizzük az állapotát. Karbantartásáról rendszeresen gondoskodjunk. A drágább mezőgazdasági fejlesztések természetesen több terményt hoznak.

2. A pénzünk csak akkor gyarapodik, ha:
a.) valamilyen pénztermelő tevékenység folyik
b.) raktározása megoldott.
A pénztermelő tevékenységek igen sokrétűek a játék folyamán. A legegyszerűbb forrás a bányászat. Ha van szabad emberünk, nyugodtan bóklásszunk a mezőkön és hegyvidékeken telérek után kutatva. Ha találtunk, létesítsünk bányát és tartsunk a helyszínen egy embert, karbantartási okokból. Bányászhatunk vasat, aranyat és gyémántot. A bevételek természetesen a megtaláló karakter vagyonát gyarapítják.
Egyéb lehetőségek. Kereskedelem, kézművestevékenység. Ezeket fejlesztve anyagi hasznunk származik. Minél magasabb szinten űzik ezt a tevékenységet, annál nagyobb a bevétel.
Ha nincs hol tárolni a bevételeket, nem fejlődik a kincstár. "Vault" létesítéssel fejleszthetjük a kincstár kapacitását. Készpénzünk azonban mindig maradjon arra az esetre, ha télen visszaesnének a termelési mutatók és a bányák kiapadnának. Tartalékképzésünknek azonban nem szabad gátolni a fejlődést, mert az jelentős problémákat okozhat a későbbiekben.

3. Ismerjük meg és alkalmazzuk az építmények funkcióját. A játék rengeteg lehetőséget biztosít - fajonként más és más épületek formájában - a fejlődésünkre. Használjuk bölcsen ezeket a lehetőségeket, mert a későbbiekben egyes problémákat csak ezek segítségével oldhatunk meg. Jó példa erre a mágikus fegyverek előállítása. Mivel a játékban gyakran adódik olyan ellenfél akit csak mágikus fegyverekkel pusztíthatunk el, gyártásukat minél előbb kezdjük meg. Ehhez azonban kovácsokra ("forge") van szükség. Műhelyeik kezdetben csak fegyverjavítást vállalnak, de magasabb szinten már pluszos fegyvereket is előállítanak.

4. A harc. A már korábban említett piramisok alatt találhatunk egy csíkot, amely alapállapotban világoslila, de ha rákattintunk a végére, vörös lesz. Ezzel szerezhetünk arról információt, hogy hány hadrafogható emberünk van. Ez a szám természetesen növelhető - mégpedig úgy, hogy emberünkre kattintunk a képernyőn és a státuszát "home" vagy "assigned"-ről átkapcsoljuk "ready"-re. A csapatunk felállításához keresünk egy megfelelő helyet és itt mind az öt vezér neve alatt a csíkon beállítjuk az igényelt egység számát, s szépen megvárjuk míg odagyalogolnak.
Ennyi információ bőségesen elegendő a kezdéshez, de vigyázat - a játék nagy és ha valaki belezuhan, nehézkes kikecmeregni belőle. Én is elég sokat kalandoztam a különböző világokban, s joggal mondhatom, kevés élvezetesebb stratégiát készítettek eddig. Mind grafikailag, mind játszhatóságban messze felülmúlja az eddig elkészült fantasy stratégiákat.

Shy DaCosta



Ha Te egy PC boldog tulajdonosa vagy, és dédelgetett vágyaid közé tartozik egy kedves kis családi birtok, veteménnyel, jószággal, no és persze természeti csapásokkal, akkor a Sim Farmot neked találták ki! Akinek esetleg más irányba kalandoznak álmai és vágyai, de szívesen betekintene egy földbirtok gazdaságos irányításának rejtelmeibe, az is beleszerethet a Sim család újabb gyermekébe. 10-12 órányi játék után már tudni fogod, megtaláltad-e azt a játékot, ami kitölti szabadidődet a következő napokra, hetekre... Egy biztos, ha a Sim Farmmal osztod meg szabad perceidet, több hasznos és kevésbé hasznos információ gazdagítja majd tudásodat. Most lapozz, még nem késő, aki bújt, aki nem - jön, Jön, JÖN a leírás!

Örülök, hogy velem tartasz! Mindenek előtt ki kell jelölnöd azt a területet, amelyen játszani kívánsz. Az egyes vidékek kiválasztásánál három tényező befolyásolja döntésedet; a csapadékmennyiség, a hőmérséklet és a szélerősség. Mindenki választhat egyéni ízlésének megfelelően /USE THIS REGION/ vagy tervezhet saját terepet /DESIGN YOUR OWN/. Ez utóbbit azért ajánlom, mert itt van lehetőség folyó és/vagy tó kijelölésére, ami fontos szerepet kap majd a játékban. Miután ezzel megvagyunk, kezdődhet a játék. A képernyőn barátságos ikonok és az édes otthon képe fogad az egyelőre megműveletlen földterülettel.

Akkor nézz körül, mégis mi hol van. Nem túl bonyolult, gyorsan, könnyen minden elérhető és irányítható. Kezdjük a menükkel.

A **FILE** menüben van lehetőség az újrakezdésre, töltésre, mentésre és a termények variálására, de ez utóbbiról majd később.

Az **OPTIONS**-ban a hanghatások /**MUSIC, SOUND EFFECTS**/, valamint a játék menetét gyorsító, vagy éppen lassító funkciók beállítására van lehetőség.

A **SPEED** menüben a játék sebességét szabályozhatod, most talán hasznos lenne a pause, amíg nézelődünk.

A **WINDOWS**-ban megtalálod a felső ikonsornak megfelelő opciókat. Erről is majd később.

A **DISASTERS** csemegéi között pedig szokás szerint az unatkozó játékosok szerezhetnek kellemetlen perceket maguknak némi tornádóval, sáskajárással, aszállyal, árvízzel, faggyal és szélviharral. Talán itt még ne jelölj ki semmit ...

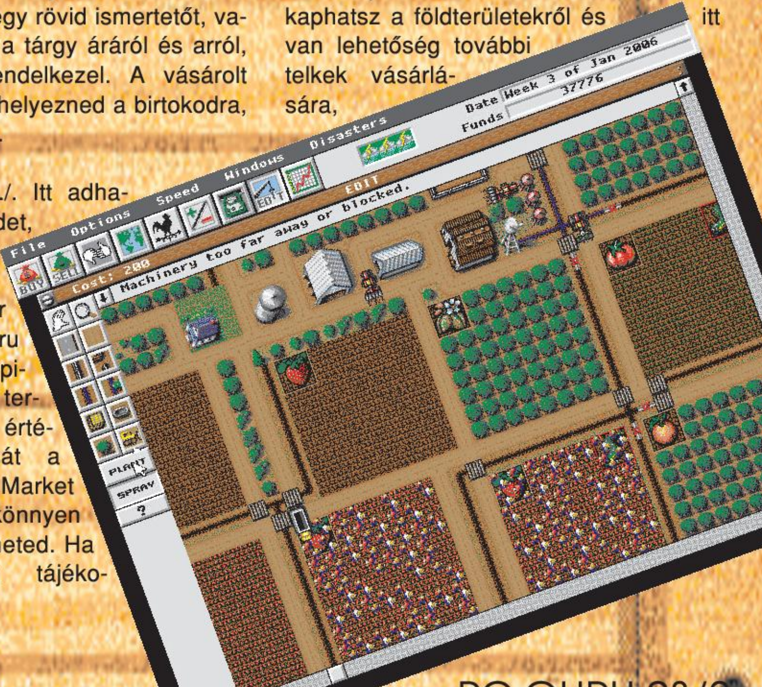
Most nézzük a képernyő felső részén elhelyezkedő ikonokat és egyebeket, mondjuk balról jobbra.

Vásárlás /**BUY**/. Az itt nyíló ablakban veheted meg a farm nélkülözhetetlen felszerelési tárgyait, építményeit, a magokat, a jószágokat és a növényvédő szereket. Itt mindenről találsz egy rövid ismertetőt, valamint információt a tárgy áráról és arról, hány darabbal rendelkezel. A vásárolt árut mindig ki kell helyezned a birtokodra, a megfelelő helyre.

Értékesítés /**SELL**/. Itt adhatod el a terményeidet, jószágaidat és a mezőgazdasági gépeket. A vételár mindig függ az áru minőségétől és a piaci árfolyamtól. A termények vásárlási értékének ingadozását a Windows menü Market Value pontjában könnyen figyelemmel kísérheted. Ha itt rendszeresen tájékozódsz, néhány év alatt rájössz, melyik növényt mikor érdemes ültetni és betakarítani. Vannak olyan termények, melyek minősége az idő múlásával növekszik, ezeket érdemes a silókban tárolni és kivárni, amíg javulnak a piaci árviszonyok is. Ilyen növény pl. a burgonya, a cukorrépa, a mogyoró. A gyorsan romló eper, saláta, stb. viszont rohamosan veszít értékéből, ezt gyorsan kell értékesíteni.

Értékelés /**EVALUATION**/. Ez az ablak minden év végén automatikusan megjelenik, de érdemes év közben is betekinteni ide. Itt folyamatosan figyelemmel kísérheted a farm és a város növekedési ütemét, a termelékenységet és a termőföld, valamint a környezet minőségét. Ezenkívül megtalálod itt, milyen növények ültetését javasolja az adott időszakban a program és milyen káros tényezőkkel kell számolni. Az ajánlott növények megfelelő gondozás mellett szinte biztos hasznot jelentenek. Mégis érdemes kipróbálni mást is, mert a primőrök itt is jóval magasabb nyereséget hozhatnak, igaz több munkával és nagyobb rizikóval.

A térképnél /**MAP**/ fontos információkat kaphatsz a földterületekről és itt van lehetőség további telkek vásárlására,



illetve eladására is. Ajánlatos kezdetben problémamentes övezeteket venni, ahol kevés az élősködő, a gyom stb. Az idő múlásával és fejlődésünkkel a környező földek ára rohamosan növekedni fog, érdemes időben befektetni, akár bankhitel árán is.

Az időjárást /**WEATHER**/ sem ártalmas folyamatosan figyelemmel kísérni. A viszonylag rövidtávú előrejelzés fontos lehet az öntözés és a növényvédőszerek vásárlásakor.

A zárszámadás /**BALANCE SHEET**/ is bármikor megtekinthető /milyen jó, hogy nem kell külön könyvelőt fizetni!/. Itt részletes lebontásban tanulmányozható anyagi helyzeted, és az, hogyan sikerült ezt elérni. Emellett a program kedvesen figyelmezetet, ha közeleg az adó vagy a törlesztések befizetésének határideje, nehogy elmulaszd befizetni tartozásaidat.

A **BANK**-ban a rendelkezésedre álló pénz és a tarozások függvényében kölcsönt vehetsz fel, a jelzett feltételek /törlesztés, kamat/ mellett. Kezdetben lehet hogy szükség lesz rá, de célszerű minél hamarabb visszafizetni a kölcsönt, különben elúszol az adósságban.

A piaci érték /**MARKET VALUE**/ fontosságáról már írtam. Itt a grafikonon jól megfigyelhető az árak mozgása. Aki okos és figyel, a következő évben már gazdag lehet.

Az irodában /**FARM BUREAU**/ minden fontos információt megtalálsz mit, mivel, mikor, hogyan... Érdemes benne lapozgatni.

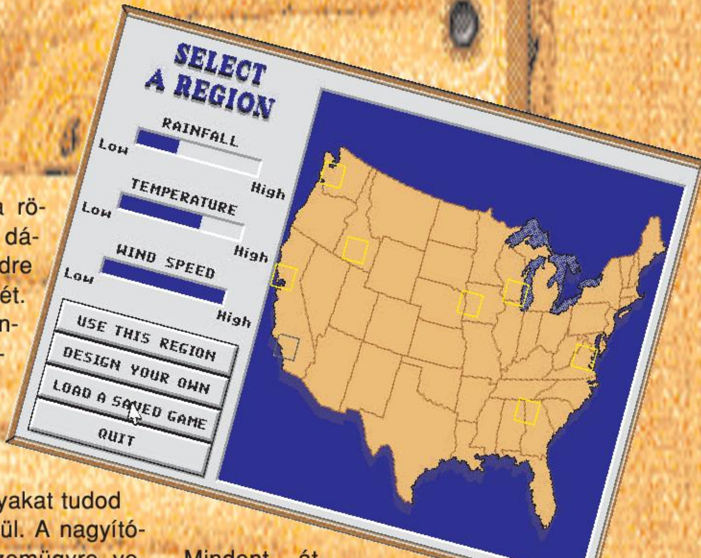
A

felső sorban találod még a rövidtávú időjárás jelzését, a dátumot és a rendelkezésedre álló pénzösszeg mennyiségét. Térjünk át a bal oldali ikonsorra. Ez lesz a munkaeszközök tárháza számodra, innen irányítod a farm mindennapi életét.

A kézzel a mozgatható tárgyakat tudod áthelyezni a területeden belül. A nagyítóval mindent közelebbről szemügyre vehetsz, megvizsgálhatsz. Kétféle utat használhatsz a játék során. Választhat kiki pénztárcája és igényei szerint. A kerítések és a hozzájuk tartozó kapuk a jószágok helyének körülhatárolására szolgálnak. Állatok vásárlása előtt célszerű kijelölni a helyüket, mert a szabadon kószáló állatok lelegelik a növekvő veteményt. Az öntöző rendszert célszerű az utak elhelyezésével együtt megtervezni, mert úgy kell megcsinálnod, hogy bármely földdarab öntözhető legyen külön is. Ehhez nem lesz elég a csapok beiktatása, átgondolt kiépítésre lesz szükség! Az állatok karámaiba élelmet és itatót is kell helyezned, ellenkező esetben kitörnek és nekilátnak annak amit találnak. A fák telepítése fontos lehet a kényes növényfajok mellett, főleg ha heves szelek fújnak a tájon. A bulldózer használta egyértelmű, az **OPTIONS**-ben automatára állítható.

A **PLANT** feliratra klikkelve és a gombot nyomva tartva megjelenik 16 növény képe, ezekből lehet választani, mit akarsz ültetni. Ha inkább más növényt szeretnél, akkor a FILE menüben lehetőség van további nyolc növény kiválasztására /Load Crop/. Természetesen szükség lesz magokra, palántákra, illetve facsemetékre, amit meg kell venned vagy állítsd be az **OPTIONS**-ben az AutoBuy-t. Anyagilag jobban jársz, ha magad vásárolod a magokat és egyebeket.

A **SPRAY**-t nyomva tartva választhatsz a szükséges permetező anyagok közül; növénytrágya, rovarirtó, gyomirtó és gombairtó. Természetesen ezeket is meg kell vásárolnod, raktároznod. Így szükség esetén bármikor használhatod.



Mindent átnéztünk, nem tűnik bonyolultnak, de persze a látszat csal. Akkor kezdjük kis farmunk kiépítését. Mégegyszer hangsúlyoznám az utak, az öntözőrendszer és szükség esetén a szélfogó fasorok elhelyezésének fontosságát! Az első lesz a gazdasági épületek megvásárlása és elhelyezése. Ne legyenek túl messze a háztól és feltétlenül vegyük körül úttal mindegyiket! Szükség lesz egy silóra /érdemes a nagyobbat megvenni/, két fészerre és legalább egy pajtára. Ezekben tárolod majd a learatott termést, a gépeket, a magokat, a palántákat, a növényvédőszereket... Ha ez megvan, akkor vedd meg a föld megmunkálásához fontos gépeket; traktort, ültetőt, permetezőt, aratógépet, teherautót.

Végülis a repülőgépen kívül minden kell már az első perctől kezdve. Ez utóbbit majd akkor, ha kiépül a repülőtér a városban és lesz elég pénzed is. A vásárolt gépeket helyezd a fészerekbe, hogy védve legyenek az időjárás viszontagságaitól. Az öntözőrendszer kiépítéséhez szükség lesz egy pumpára, amit a vízparton kell letenni és innen elvezetni a csatornákat az ágyásokhoz. Ha ez is elkészült, döntsd el mit szeretnél termeszteni, eset-

leg nézd meg mit ajánl a program.

Vedd meg a szükséges magokat. Ezután jelöld ki mit, hova ültetsz. Valószínű sürgősen szükséged lesz különféle permetezőszerekre. Ezeket felhasználásig a pajtában tárolhatod. Ha maradt néhány szabad földterület, készíts karámot az állatok számára. Ne felejts el itatókat és takarmányt helyezni a kifutókba.

Most döntsd el milyen állat tenyésztésével kívánsz foglalkozni. A választék nem túl nagy; szarvasmarha, sertés, birka és ló. Az irodában áttanulmányozhatod takarmányigényüket, szaporodási idejüket, átlagéletkorukat, stb. Ha a lovat választod, lehetőség lesz hogy a helyi versenyekre benevezz és nyerj néhány dollárt. Ha minden igaz lassan beindul az élet a gazdaságban.

Az ültetvényeken ikonok formájában megjelennek a problémák, ezért folyamatosan figyelni kell, nehogy tönkremenjen munkád gyümölcse.

Földjeidet sújthatja aszál

y /öntözz/, rovarkártevők hada /permetezz/, tápanyaghiány /trágyázz/, gyomnövények burjánzása vagy a gombák elszaporodása /permetezz/, sőt a túl sok nedvesség is káros lehet. Ez utóbbi ellen nehéz védekezni, amennyiben a nagy arányú esőzés okozza a bajt. Ez még a rizsföldeken is gondokat okozhat!

Lassacskán beérik a termés, learatják és a silókba viszik. Nézd meg milyen értékű terményt állítottál elő és döntsd el, hogy ezen a földdarabon mit kívánsz a továbbiakban termeszteni. Ha jó az árfolyam, add el az árut és fektesd be újra a pénzed.

Mindig hagyj tartalékot, mert a bankhitelek törlesztése és az adó befizetése sajnos nem maradhat el. Ha jól gazdálkodsz, hamarosan lehetőség lesz a bankhitel visszafizetésére és további földterületek vásárlására. Ha nem fér újabb ágyás a telekre, akkor se hagyd kihasználatlanul, mert az csak viszi a pénzt! Tarts addig tehenet vagy disznót ott, s később lesz alkalmad beültetni ezt a helyet is.

Nem említettem még a víztárolók fontosságát. Érdemes ezekből többet is elhelyezni az öntözőrendszer mellé, mert ezzel biztosíthatod, hogy az itatókban mindig legyen víz és persze aszály idején is jól jön majd. Egyetlen hátrányuk, hogy szétrobbanhatnak és elönthetik vízzel a területet.

Az idő előrehaladtával folyamatosan kísérd figyelemmel gépeid állapotát, mert minőségük egy idő után romlani kezd. Ilyenkor érdemes eladni őket és újat venni helyettük. 20-30 ültetvénynél már jó ha több traktor és egyéb mezőgazdasági gép van készenlétben. Szükség szerint bővítsd a melléképületek számát is. Hamarosan az édes otthon is nőni fog! Ha idáig kibírtad, garantálom, már nem fogsz unatkozni!

Búcsúzóul néhány jó tanács:

· Amikor a város érdeklődik, minek a fejlesztését támogatod, gondold meg mit válaszolsz. Az újabb lakónegyedek további felvevő piacot jelentenek, a kereskedelmi központ sem haszontalan, a repülőtér neked is fontos lehet, a szórakozási lehetőség pedig megakadályozza a kivándorlást.

· Nem árt fontosabb befektetések előtt menteni, hátha mégsem jó helyen fekteted be a pénzed.

· Jobb ha magad veszed a magokat és permetezőszereket, mert sokkal gazdaságosabb.

· A fák csak akkor nyújtanak megfelelő védelmet, ha két oldalon határolják az ágyásokat és legalább nyolc van belőlük. A túl sok permetezés egy idő után toxinok megjelenését okozza, de ez idővel elmúlik, így csak akkor jelent problémát, ha a szüret egy-két héten belül aktuális.

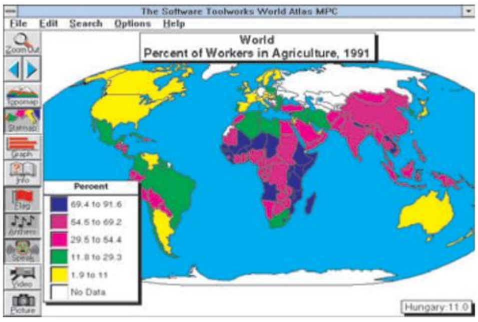
· A kihelyezett itatók számának függvényében vásárolj víztárolókat.

· A jószágok nem esznek és isznak olyan sokat, ha lehetőségük van bemenni egy pajtába. Így fogyasztásuk csökken, értékük pedig nő.

Végezetül nem mondom, hogy ez a Sim család legjobban sikerült csemetéje, de szinte minden követelményt kielégít, amit egy farm szimulációtól elvárhatunk. Szánj rá egy fél napot, lehet, hogy megszereted!

Ahogy Cicero mondta: "A gazdák életmódja jár a legközelebb a bölcs élethez; mert nekik a földdel van dolguk, amely sohasem tagadja meg a szolgálatot, és sohasem adja vissza kamat nélkül azt, amit kapott."

Lily



World Atlas Version 4 for MPC

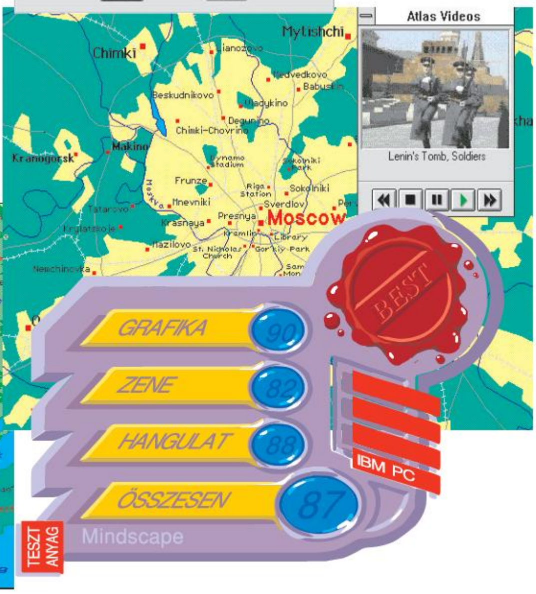
A World Atlas-ról már jelent meg leírás a GURU 93/7. számában, azóta megjelent a program CD-ROM-os változata is, mely kihasználja a CD-ROM által biztosított nagy háttértárkapacitást.

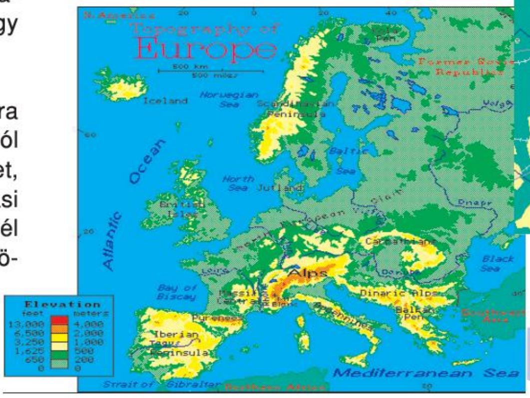
A normál változathoz képest ez 1.000 színes fotót és 150 színes digitalizált video felvételt tartalmaz a világ különböző helyeiről. E helyek közt megtalálható Budapest is, melyről 2 színes állókép és egy kb. 15 mp-es video klip nézhető meg.

Az ablak bal oldalán található iconokra kétszer kattintva, lehetőség nyilik listából választva megtekinteni mind a képeket, mind a video klipeket. Hasonló választási lehetőség van a statisztikai térképeknél is. A grafikon készítő sajnos nem működik hibátlanul.

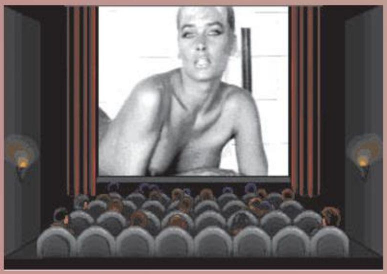
A legtöbb ilyen jellegű adatbázis hibája, hogy az általa tartalmazott információ elavul. Ennél a programnál lehetőség van az adatbázis kiegészítésére (természetesen ez a kiegészítés csak a hard diskre kerül kimnetésre).

(JOCO)

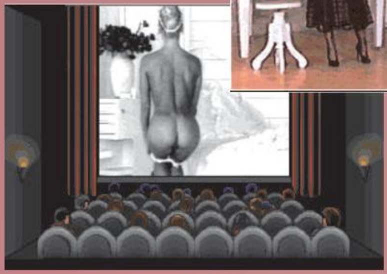




Cover Girl Strip Poker



Az On-Line cég nagy reklámkampánnyal hirdeti új CD-ROM-os programját, a Cover Girl Strip Pokert. Mi is sokat vártunk az első ilyen jellegű CD-ROM-os programtól.

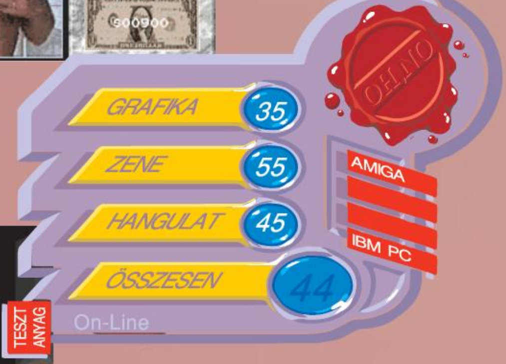


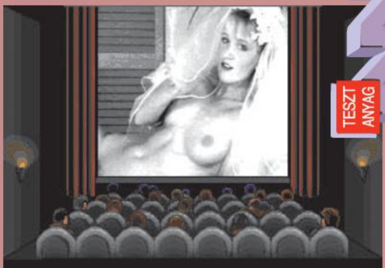
A játékot több nyelven, akár hárman is játszhatjuk, a nyolc hölgy közül kiválasztottal. A nyolc közül négyhez (Jane, Signe, Sofia és Trine) nem csak állóképek, hanem animációk is tartoznak, melyek bemutatják a vetkőzés teljes folyamatát. Az animációk negyedképernyősek és 256 szürke árnyalatban jelennek meg. Az állóképek színesek, viszont borzalmasan rossz minőségben lettek digitalizálva. A másik négy hölgy (Amanda, Donna, Ginny és Maria) is könnyen felejthető élményt nyújt a siralmas állóképeikkel.

Maga a játék nem túl nehéz, főleg azért mert a hölgyek nem ismerik a póker szabályait: ha bedobjuk a lapot, akkor is megmutatják a sajátjaikat! Ez súlyos hiba, mert hamar rájöhetünk arra, hogy mikor blöfföl. Egyébként sem túl intelligens a játékmódszere.

Összességében nagy csalódást okozott a program és leginkább a multimédia megcsúfolásának nevezhetnénk.

(JOCO)





TORNADO

Időnként, főleg esős őszi vasárnap délutánokon, mikor még a HD kattogása is idegesítően hat és egy baráti typhoon játszma gondolata sem képes elég motivációt adni az autóhoz való kivánszorgásig, nem marad más, mint belépni az emlékek köteteinek végtelenjét tartalmazó könyvtár boltíves ajtajai mögé. Elég egy szembetűnő felirat valamelyik elszórt doboz tetején, és máris felütődik egy vaskos, keménykötésű könyv.

A gyermekkori emlékek homályából alig láthatóan, egy zöldesen vibráló monitor bontakozik ki. Bár a képernyőn pergő események már rég elvesztek a múlt számtalan partyján legördülő koktélok következményeként, az élmények még változatlan hévvel törnek elő...

Fighter Pilot... az első olyan szimuláció C64-en, ahol nemcsak a lőszerszámláló díszelgett a műszerfalon, bár szerencsétlen F-15 nem rendelkezett egy megveszekedett Sparrow-val sem. Aztán a piramis alakú hegylánc mögül feltűnik egy AH-64 -hez kísértetiesen hasonló helikopter. A program ekkor már **Tomahawk** névre hallgat. Aztán feltűnik az Amigás korszak egyik kiemelkedő, de nehézsége miatt sokak számára élvezhetetlen szimulátora, az **F-16 Combat Pilot** is. Majd hirtelen, látszólag a semmiből forgószél támad fel és végig söpör a porfedte polcok között, felkapva a könyvet, melynek utolsó megsárgult lapjáról csak annyit lehetett leolvasni *Digital Integration*.

A cég hírnevét kizárólag kevés, hosszú idő alatt kifejlesztett, de valószerűség terén kimagasló termékeivel érte el. Tehát nem jelentett nagy meglepetést, mikor napvilágra kerültek az első hírek a legújabb, az eddigieknél realisztikusabb szimulátoráról. Már csak egy kérdés maradt:

IDS vagy ADV ?
Mindkettő! A program a Királyi Légierőnél rendszeresített Panavia Tornado GR.4 és F.3 változatának kiemelkedően részletes szimulációja. De mit is jelentenek valójában a rövidítések?

Interdictor/Strike: A behatoló/csapásmérő elnevezés az eredetileg német, olasz és angol kooperációban készült támadó alaptípust takarja, mely az említett országokon kívül Szaud-Arábia légierejében is rendszeresítésre került. Ezt a változatot kifejezetten az alacsony magasságokban történő tevékenységekre tervezték, így nemcsak kiváló repülési tulajdonságokkal rendelkezik ebben a környezetben, hanem egyúttal mélyrepülésben a világ leggyorsabb harcigépe is.

Air Defence Variant: Légtérvédelmi változat: Az IDS sárkányának módosításával kialakított nagy hatósugarú elfogóvadász, mely légiharcra optimalizált fedélzeti lokátorral és közepes hatótávolságú rakétákkal rendelkezik, de nem alkalmas terepkövető repülésre. Az meghosszabbított törzsű gép a RAF és a RSAF -nál áll szolgálatban.

REPÜLÉSI LEHETŐSÉGEK:
Ellentétben a legtöbb szimulációval, a **Tornado**-val történő sikeres repüléshez pontos ismeretekre és szakértelemre van szükség. A rendszer túl realisztikusan viselkedik ahhoz, hogy mindez előzetes gyakorlás nélkül sikeres bevetéseket lehessen repülni. A kivétel csak erősíti a szabályt.

A Szimulátor:
Minden kétséget kizárva a legésszerűbb hely a **Tornado**-val történő megismerkedésre, függetlenül attól, hogy a kezdők vagy profik kategóriájába sorolja magát a pilóta. Itt 20 különböző program teszi lehetővé a repülés és a fegyverrendszerek kezelésének megfelelő szintű elsajátítását. Kiemelt figyelmet érdemelnek azok a gyakorlatok, melyek a repülés közben fellépő vészhelyzetek emulálását teszik lehetővé. A szimulátor másik előnye pedig abban rejlik, hogy a feladatok többsége már a levegőben kezdődik, így az időigényes felszállási és célrarepülési procedúra elkerülhető és természetesen a kabinba zárva még egy pilóta sem vesztette életét.

A gyakorlórepülés:
Az elméletben elsajátított ismeretek valós körülmények közötti kipróbálása, ahol a feladatok a kifutópályáról indulnak és ugyanitt érnek véget. Mivel a repülések egy gyakorló terület felett történnek, természetesen nincs ellenséges veszedelem, de a föld felszántása itt már fatális következményekkel jár.

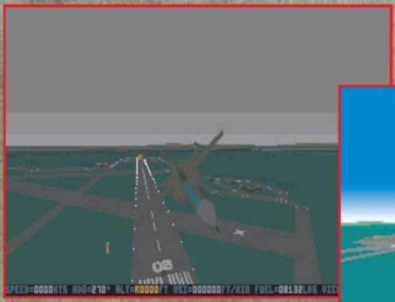
Éles bevetések:
Kellő tapasztalat hiányában nem ajánlott a választása, hiszen ez itt már háború. A különálló bevetéseken (MISSIONS) a pilóták rendfokozatuktól függetlenül vehetnek részt, sikeres teljesítésük pedig a F/Lt.-vé való előléptetésüket eredményezi. A Free Fire IDS & ADS kivételével az összes bevetés előre megtervezett és teljesítésük kimenetele nem hat ki a többire. A két utóbbinál viszont nincs konkrét feladat. Céljuk az önálló támadástervezés megismertetése a pilótákkal.

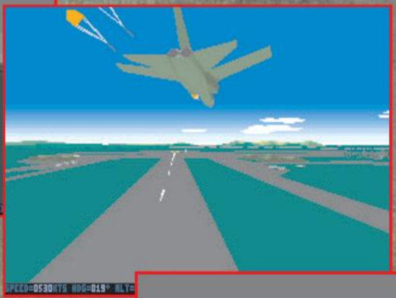
Egy hadműveletre **(CAMPAIGN)** való jelentkezés már komolyabb feladatokkal állítja szembe a személyzetet, hiszen itt már egy küldetés sorozatot kell sikeresen teljesíteni a győzelem érdekében. Az egyes bevetések már nem előre megtervezettek, csak a célpontok vannak feltüntetve, így az útvonal és támadási mód kijelölése a pilótákra tartozik.

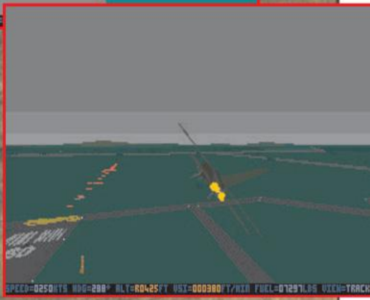
A hadműveletek két csoportba oszthatók. *Level 1* esetén csak a saját gép repülési útvonalának a megtervezése a feladat, míg *Level 2*-nél már az egész kötelék támadási tervét kell előkészíteni. Ennek megfelelően a S/Ldr és Wg/Cdr rendfokozat illeti meg az eredményes bevetéseket túlélő pilótát.

A Wg/Cdr-i előléptetés pedig nélkülözhetetlen a felsőbb irányítás **(COMMAND)** átvételéhez, ami nem más, mint felhatalmazás a háború saját elképzelések alapján történő megvívásához. Itt mindenki maga határozza meg a stratégiai célokat, tervezi és repüli a bevetéseket. A háború az elsöprő győzelemig, a teljes vereségig, ill. egy holtpont kialakulásáig folytatható. A dicsőséges parancsnok teljesítményét a Grp/Cpt-ra való kinevezéssel honorálják, ami egyben a szimulációban elérhető legmagasabb tisztség.

A negyedik opció két komputer direkt, ill. modemen keresztül történő összekötése esetén él. Sajnos, és ezt a szimuláció egyik kiemelkedő hibájának tartom, csak egymás ellen lehet harcolni. A kollektív bevetések repülésének hiánya lényegében érthetetlen egy olyan program esetében, ahol az egyik fő elemet a több gépes kötelékekből álló támadások alkotják.





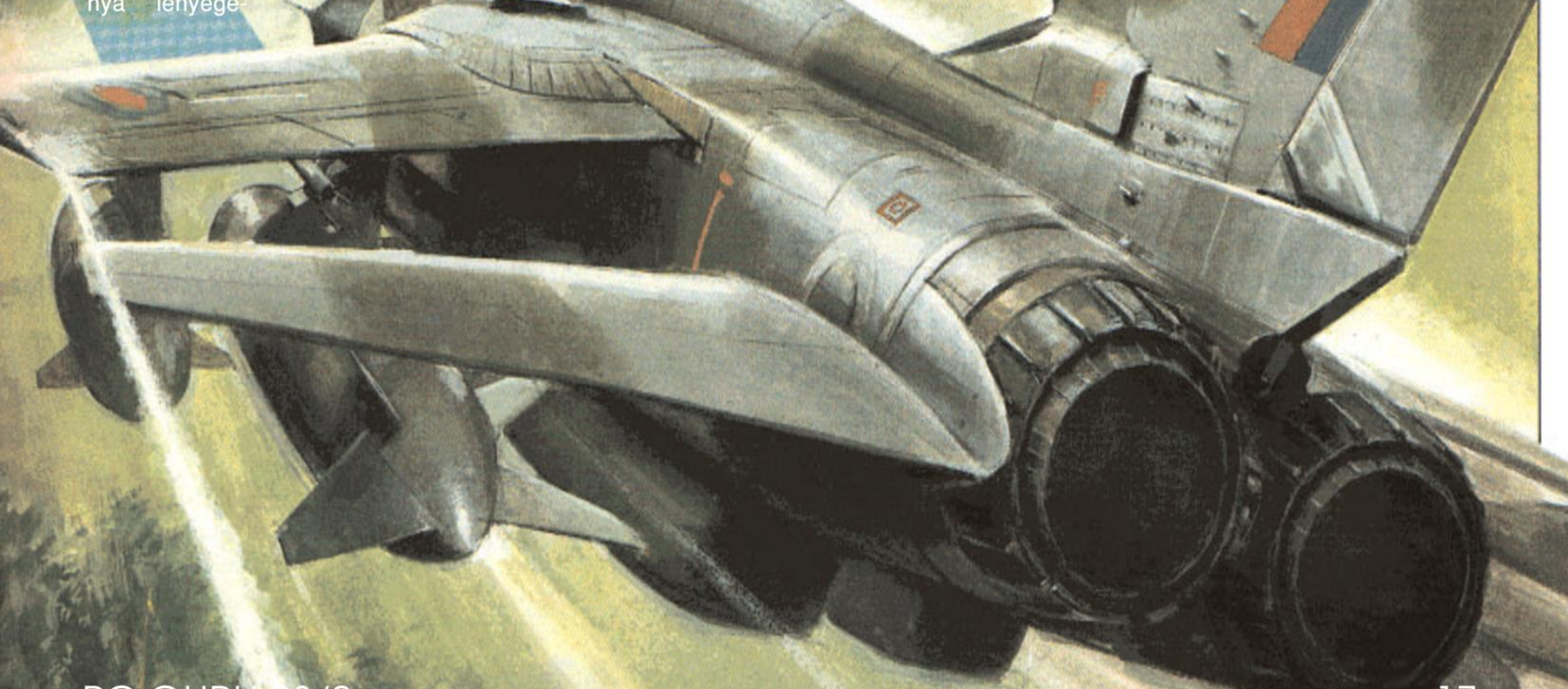


HOME, SWEET HOME

Függetlenül attól, hogy a gép sikeresen földet ért a támaszpontján vagy roncsai több négyzetmérföldes területen szóródtak szét, megjelenik egy összegzés a bevetésről **(DEBRIEF)**. A táblázat számos más információ mellett tartalmazza a gépet ért sérüléseket **(DAMAGE)**, valamint a javítások eszközléséhez **(REPAIR)** szükséges idő hosszát. Campaign és Command esetén problémát jelent ha nem a saját bázison történt a leszállás. Ekkor a gép átirányítása **(DIVERSION)** is külön időt vesz igénybe. A bombavetés pontosságának **(BOMBING ACCURACY)** értékelése csak gyakorlórepülés esetén történik, ahol csak egy bombát kell pontosan célba juttatni. Négy visszajelzés lehetséges: 'Delta Hotel' avagy végzetes találat, 'No Spot' avagy a bomba nyomát sem látták, valószínűleg ki sem oldották, ill. 'Splash' avagy nem értékelhető, mert több mint 500 lábra zuhant a céltól. Abban az esetben, ha '220 at 7' üzenettel találkozunk, az első érték a céltól való becsapódás távolságát, a másik az 'órában' jelölt irányát jelöli. Külön említést érdemel a felderítő **(EXPLORE)** funkció, mely lehetőséget ad a célponton okozott károk megszemlélésére.

PILÓTA DOSSZIÉ (LOG):

Minden bizonnyal a szkizofrének mennyországa, hiszen nem kevesebb mint 20 különböző egyéniségű pilóta kartonjának tárolására biztosít lehetőséget. Itt leolvasható a szimulátoron, gyakorlaton és éles bevetésen töltött órák száma, valamint a katapultálások és az elpusztított célok is. A pilóták állapota lehet aktív **(ACT)**, eltűnt **(MIS)**, hadifogoly **(POW)**, kiképzés közben életét vesztette **(KIT)**, bevetésen életét vesztette **(KIA)**, ill. a tisztségéből felmentett **(DIS)**.



Hasznos megoldásának bizonyult Gp/Cpt de Fault mellékelése, hiszen az úriember nem csak halhatatlan, de magas rangjának köszönhetően belepillantást biztosít a hadszíntér irányítás **(COMMAND)** fortélyaiba.

Számtalan elkeseredett telefonhívás következményeként sikerült kiküszöbölni az F-16 Combat Pilot egyik legfőbb hibáját, így elhalálozás esetén a pseudo-pilóta maga döntheti el, kimenti-e a jelenlegi állást vagy sem.

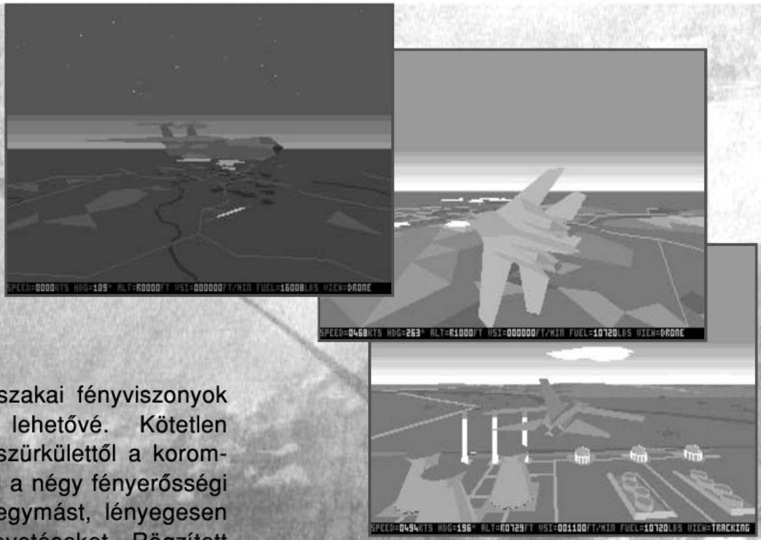
A RAF repülőtiszti rendfokozatai:
Group Captain (Gp/Cpt): ezredes
Wing Commander (Wg/Cdr.): alezredes
Squadron Leader (S/Ldr.): őrnagy
Flight Lieutenant (F/Lt.): százados
Flying Officer (F/O): főhadnagy
Pilot Officer (P/O): hadnagy

Napjainkban a Királyi Légierő rendfokozatai és a nevükből fakadó repülő egységek száma közötti kapcsolat lényegesen megváltozott. Ennek oka abban keresendő, hogy a felsorolt tisztségek nem sokkal az I. világháború után kerültek használatba, mikor a harcigépek előállítása lényegesen olcsóbb volt és a RAF a mainál jelentősen több egységgel rendelkezett. Ennek megfelelően a Wg/Cdr. nem három századot (Wing), hanem csak egyet irányít, míg a S/Ldr.-nek a saját százada (Squadron) vezetése helyett meg kell elégedni-e egy négy gépből álló raj (Flight) feletti parancsnoklással. Az F/Lt. rendfokozatú pilótákra, akik az aktív hajózó állomány legnagyobb részét alkotják, pedig már csak egy géppár (Section) vezénylése jut.

A PREFERENCES MENÜ:
Ezen a képernyőn definiálhatók a hajózószemélyzet elképzelése, de főleg számítógépe teljesítménye alapján a szimuláció különféle paraméterei, melyek gondatlan beállítása lassúbb gépeken kellemetlen meglepetéseket eredményezhet, lényegesen csökkentve a szimuláció játszhatóságát. Az első csoport kapcsolói teljesen megegyeznek a repülőgépből is lehívható, a pilóta combjaira erősített jegyzettömbön találhatókkal és kihatnak a 3D világ mozgási sebességére.

Visual Range: Külső nézetekben a mérföldekben meghatározott látótávolságon kívül semmi sem kerül feltüntetésre.

Ground: Be- **(TEXTURED)**, ill. kikapcsolja **(PLAIN)** a felszínt borító növényzet és változó színű



vetési területek megjelenítését. Ezen tereptárgyak hiánya azonban drasztikusan csökkenti az IDS változattal történő mélyrepülések hangulatát.

Hills: A domborzati elemek felszínének kidolgozása meghatározására szolgál. A program fejlesztői elálltak a manapság oly divatos Gouraud árnyékolási technológia alkalmazásától annak érdekében, hogy repülési szempontból használhatóbbá tegyék a szimulátort a jelenlegi 'konkurenciánál'. Bár ez a távolból szemlélve valóban csodálatos látványt nyújt, közelről nézve az árnyékolás a színek váltakozó masszájává alakul át, lehetetlenné téve a gép felszínhez viszonyított magasságának szabad szemmel való meghatározását (lásd SC, Falcon 3). Az első látásra lényegesen puritánabb megoldás valójában tökéletes magasság- és távolság-érzékelést tesz lehetővé.

Horizon: Az égbolt lehet egyöntetűen, ill. fokozatosan árnyulóan kék.

Sky: Felhőtlen, ill. váltakozó felhőkkel tarkított égbolt kiválasztása, ami azonban nem szab gátat a gyakran kialakuló és a látóviszonyokat komolyan csökkentő teljes beborulás kialakulásának.

Ironwork: A HUD ernyő és a kabintető fém vázrendszerének megjelenítése **(SHOWN)**, melynek eltüntetésével **(HIDDEN)** lényegesen megnő a mozgásfázisok száma a lassabb komputereken.

A zene és hang FX-ek beállítása triviális. Érdemes azonban figyelmet fordítani a lehető legnagyobb szabad alapmemória biztosítására, mert elég akárcsak néhány kilobájt hiány és máris problémák lépnek fel a különféle hangok lejátszásánál. A hajtómű zúgásának folyamatosságához legalább 615 k szükségeltetik.

A harmadik csoportban az effektív repülést kevésbé befolyásoló paraméterek meghatározása történhet.

Review Stills: Legfontosabb funkciója a mellékelt digitalzált, de a szimuláció szempontjából irreveláns képek eltüntetése **(Delete)** a HD -ről.

Panel Lighting: Piros, ill. zöld műszer megvilágítást tesz lehetővé az éjszakai repülés idejére. Mindkét kiszerelésben készülhetnek a valódi **Tornado**-k, ezért tartalmazza a szimuláció is ezt az opciót. Valójában csak az éjszakai repülés érzésének fokozásához járul hozzá, amihez élethűbb környezet alakítható ki a szobánk teljes elsötétítésével.

Night Level: Az éjszakai fényviszonyok definiálását teszi lehetővé. Kötetlen **(FREE)** módban a szürkülettől a koromsötét éjszakáig mind a négy fényerősségi szint váltogathatja egymást, lényegesen megnehezítve a bevetéseket. Rögzített **(FIXED)** állásban csak az első két szintet használja a program.

Curve Segments: Az MD térképen történő útvonaltervezetek egyes navigáció pontjainál történő irányváltozatások ívének finomságát határozza meg. Az ív annál lágyabb vonalvezetésű, minél több szakaszból áll. Nagyobb számú útvonal esetén a finomabb ívek alkalmazása lényeges sebesség csökkentést eredményezhet.

Contour Interval: Az egyes domborzati körvonalak közötti távolság meghatározása az MD képernyőjén. Itt is fordított arányosság áll fenn a gép sebessége és a körvonalak egymástól való távolsága között.

Windows: Választási lehetőség átláthatatlan **(SOLID)** és átlátszó **(TRANSPARENT)** 'ablakok' között, melyek az MD térképe felett kerülnek megjelenítésre.

A PILÓTAFÜLKE:
A Tornado fülkéjéről készült felvételekkel való összevetése nyilvánvalóvá teszi, hogy az eredetinek kiemelkedően élethű mása. Szerencsére a legtöbb műszer azonosítása nem okoz gondot, de néhány azért ismertetésre szorul. Csak az IDS rendelkezik az ún. 'E Scope'-pal, mely a gép előtti terepviszonyokat jeleníti meg. A központi MFD-től jobbra, a fordulatszámlálók alatt helyezkednek a hajtóművek hőmérsékletjelzői, mellettük az üzemanyag, afelett pedig a G terhelés mutató található. A bal alsó sarokban lévő műszer az ívelőlapok **(F)** és orrsegédszárnyak **(S)**, féklapok, illeve a félszárnyak állását mutatja. A panel jobb oldalának szélén időnként felvillanó műszer az oxigén áramlás folyamatosságáról biztosít.

A jelzőfények balról jobbra a következők: Kerékfék, sugárfordítók, robotpilóta, autogázkar, vészjelző, 'B veszély jelző' (a radar magasságmérő jobb alsó sarka mellett), radar működés, ECM, vészjelző, leszállás jelző, utánégetők. Csak az IDS HUD-én található altiméter, ahol az 'R' a felszín feletti magasságot, a 'T' pedig terepkövetést jelent.

A navigátor műszerfalán a legfontosabb műszereken kívül az SMD, egy MFD és két TV TAB található. Az óra a támadások koordinálásánál kap fontos szerepet.

KÖZPONTI VÉSZJELZŐPANEL:
Itt kerül feltüntetésre a gép különböző rendszereit ért sérülések mértéke és fajtája. Szerencsére a gyakran működésbelépő és a személyzet idegeire semmi belátással nem lévő berendezés kikapcsolható.

Vörös jelzőfények:
REV: Sugárfordítók meghibásodása
OXY: Alacsony nyomás a légzőrendszerben
FIRE: Kigyulladt a hajtómű
AUT: Robotpilóta vészkikapcsolás
ENG: Hajtóműleállás
SPILS: SPILS rendszer sérülés
UC: Futóműmeghibásodás
FUEL: Alacsony üzemanyag szint

Sárga jelzőfények:
CNFG: Hibás ívelőlap elrendezés
ECM: Zavaró rendszer meghibásodás
UC: Hibás futómű elrendezés
AB: Féklap meghibásodás
SWP: Szárnyállásszög nem változtatható
WB: Kerékfék meghibásodás
ADC: Air Data Computer meghibásodása
FLPS: Ívelőlap meghibásodás
MFD1: Pilóta CRT-je nem működik
MFD2: Navigátor CRT-je nem működik
HUD: Megsérült a HUD rendszer
RAD: Radar felmondta a szolgálatot
TAB: TV / TAB nem működik
RWR: Radar sugárzásjelző nem funkcionál

FEDÉLZETI RADAROK:
Az IDS esetében jogos a többesszám használata, hiszen az orrkúp mögött a TI **Tornado**-ra áttervezett 'K' sávú APG-110 terepkövető és felszín térképező radarjának antennái foglalnak helyet. A GR.4-be a régebbi TFR berendezés helyett, a korszerűbb és nehezebben érzékelhető TRN-t, azaz Terep-Viszonyító Navigációs rendszert építettek. Ez a radar diszkrét, rövid periódusokig történő üzemeltetését jelenti, melynek során a gép előtti terület radarképe összevetésre kerül a számítógép memóriájában tárolt felszíni adatokkal. Ennek következtében a pilóta/navigátor MFD-jén megjelenített képek pontos célmegjelölést tesznek lehetővé, hiszen az adatbázisban nem fellelhető tárgyak színes pontonként kerülnek megjelenítésre. Az IDS csak korlátozott légi célfelderítésre alkalmazható, így hatótávolsága maximálisan 10 mérföld.

Az ADV érthetően nem rendelkezik terepkövető képességgel, de a Marconi Avionics által kifejlesztett 'I' sávban üzemelő AI24 Foxhunter multi-módozatú radarja 100 mérföldes távolságban is észeleni tud alacsonyan szálló gépeket. A célpontok kijelölése itt is a mouse segítségével történik. **Szimbólumok:** *négyzet:* szövetséges gép, *X:* ellenséges repülő.

AZ RWR RENDSZER:
A Marconi Defence Systems ARI 18241/1 -es radar besugárzás érzékelőjét specifikusan az ADV változathoz fejlesztették ki, és csak a Batch 3-as sorozattól kezdődően találhatók az IDS változatokon. Az ADV F.3 már a továbbfejlesztett ARI 1841/4-es rendszerrel repül. A rendszerek a következő sugárzás forrásokat különböztetik meg: légvédelmi rakéta egység **(SAM)**, ill. tüzérség **(AAA)** célkereső-radarja, légtér figyelő radar **(EWR)**, repülőgép fedélzeti radar **(AC)** és légi vagy felszíni indítású rakéta tűzvezető lokátora **(MSL)**. A berendezések által használt szimbólumok: *piros kereszt:* IR rakéta, *narancssárga kereszt:* SARH rakéta, *zöld kereszt:* EWR lokátor, zöld négyzet: repülőgép, *zöld szög:* SAM indító, *zöld ék:* AAA üteg.

FELSZÁLLÁSI ÚTMUTATÓ :
- Kerékfékek aktiválása
- Szárnyállásszög 25 ˚-ra állítása
- Ívelőlapok középállásban
- 100 % hajtómű teljesítmény
- Utánégetők bekapcsolása
- Kerékfékek kieresztése
- Gép felemelése 140 kts elérése után
- Futóműbehúzása 10 ft felett
- Az emelkedési szög 10-20 ˚ között tartása
- Ívelőlapok bevonása 215 kts feletti sebességnél
- Szárnyállásszög 45 ˚-ra növelése 350 kts felett

Kötelékben történő felszálláskor ajánlott enyhe jobb, ill. bal irányú irányváltoztatást végrehajtani a mögöttünk startoló géppel történő ütközés elkerülése érdekében. Arra viszont ügyelni kell, hogy a földtől való elrugaszkodást követő pillanatokban 15 ˚-nál kisebb emelkedési szögnél veszélyes bármilyen élesebb fordulót eszközölni. Ebben az esetben a lábkormány alkalmazása ajánlott.

ECM BERENDEZÉSEK:
Az IDS verzió nem rendelkezik integrált ECM rendszerrel, így ezeket a félszárnyak legszélső pilonjain hordozhatja. A Királyi Légierő a BOZ 107 típusú chaff/flare konténert alkalmazza a passzív védekezésre, míg az aktív zavarást a csúcstechnológiának számító SKY SHADOW egység végzi. Ez utóbbinak érdekessége, hogy automatikusan választja ki a legmegfelelőbb zavarási módot és korlátozások nélkül használható nagy sebességű mélyrepülés esetén is. A felfegyverzési képernyőn a 'DEFENCE PODS' kijelölése mindkét konténert felcsatolja.

AZ AFDS MŰKÖDÉSE:
Az Autopilot Flight Director System, mely az avionika segítségével átveszi az irányítást az ALT, HDG és IAS felett, öt különböző módban üzemeltethető.

1. Útvonalkövetés (AFDS TRACK):
Ez a működési mód a Mission Planner -ben előre meghatározott útvonalat, ill. a repülés közben kijelölt navigációs pontokat követve repüli végig a bevetést. Az repülési irány nem változtatható **(AUTO)**, a 2 & 3-as üzemmód viszont működtethető a rendszerből való kilépés nélkül. Az időn belül/túl **(TEL)** is feltüntetésre kerül, ha a következő navigációs pontnak egy specifikus érkezési ideje van.

2. Magasság/irányszög beállítás (AFDS ALT/HDG):
Ez a mód lehetővé teszi a felszín feletti magasság és a repülési irány botkormánnyal történő változtatását. Az ALT és HDG mellett megjelenő ACQR **(ACQUIRE)** jelzi a rendszernek a megadott paraméterek szerinti működését.

3. Terepkövetés (AFDS TF):
Ebben az üzemmódban a fedélzeti számítógép utasítja a rendszert a megfelelő utazási magasság **(RIDE)** tartására, melynek hét fokozata 200-1500 lábig terjedhet. Ilyenkor a berendezés minden tőle telhetőt megtesz a felszín kontúrjainak követése és az ellenséges radarok pásztázó sugarainak elkerülése érdekében. Az alsó fokozatokon történő nagy sebességű repüléseknél érdemes figyelni a 'B veszély' kijelzőt, ami akkor villan fel, ha a kompjuter úgy véli, nem tud a megadott biztonsági határon belül maradni. Megfelelő input hiánya esetén a robotpilóta hirtelen emelkedésbe viszi át a gépet és kikapcsol.

DUGÓHÚZÓ ELHÁRÍTÓ MŰVELET:
- Szárnyállásszög 25 ˚-ra
- A pörgés irányának beazonosítása
- Botkormány hasra húzása
- Botkormánynak a pörgés irányába való nyomása a mozgás megszünéséig
- Botkormány középre és teljesítmény növelése

4. Leszállás (AFDS APRCH):
A robotpilótát köti össze az ILS rendszerrel az automatizált leszállópálya megközelítés megkönnyítésére. Az ALT, HDG és IAS itt mind az avionika irányítása alatt van **(AUTO)**. Ez a mód manuálisan csak akkor választható, ha a gép az ILS adó által besugárzott sávon belül tartózkodik, viszont önmagától működésbe lép, ha a TRACK üzemmódba leszálló navigációs ponthoz érkezik. Bár a komputer átvállalja a rárepülés és gázkar kezelésének nehézségeit, a leszállásnál szükséges többi teendőt a pilótának kell elvégezni.

5. Auto-gázkar (AFDS THROT):
Lehetővé teszi egy kiválasztott sebesség tartását függetlenül, ill. összhangban az AFDS 1, 2 & 3-as üzemmódjaival. Működése esetén az IAS melletti MAN feliratot az ACQR váltja fel, és a kívánt sebesség a gázkar billentyűivel állítható be. A rendszer a sebesség tartása érdekében növeli és csökkenti a hajtómű teljesítményét, de hirtelen emelkedéseknél, zuhanásoknál és nagy G terhelésű fordulókban kikapcsol.

AZ ILS RENSZER:
A rendszer manuális kezelése nem jelent semmi újdonságot, az AFDS APRCH módban történő rárepülés esetén azonban fontos lehet a besugárzott terület paramétereinek ismerete. A fel/leszállópálya mindkét végében telepített állomás által kibocsátott ék alakú sugárnyalábnak, a 11,5 mérföldes hatósugár határán 8.000 ft a szélessége és magassága.

A SPILS BERENDEZÉS:
A meglehetősen bonyolult elnevezésű **S**pin **P**revention and **I**ncidence **L**imitation **S**ystem nem más, mint az ADV repülés stabilizáló rendszerének egyik egysége.

Számos modern harcigéphez hasonlóan a **Tornado** fedélzeti számítógépe is figyelemmel kíséri a szárnyak belépőéleinek helyzetét és próbálja a strukturális határokon belül tartani a G terhelést a gép repülési képességeinek maximális kihasználása érdekében. Ha mindezek ellenére bekövetkezik az átesés, akkor a rendszernek mindent el kell követni a gép stabilan tartásához, a szükséges repülési sebesség eléréséig. A **Tornado** esetében ez a feladat a SPILS-re hárul.

LESZÁLLÁS SZÁRNY/ÍVELŐLAP SÉRÜLÉS ESETÉN :
- Vészleoldás minden pilonról
- Leszállási sebesség korlátozása
  SzÁ: 25° ÍvL: - V: 180 kts AoA: 12
  + 7 kt minden 1.000 kg-ra 15,000 kg felett
  SzÁ: 25° ÍvL: közép V: 164 kts AoA: 9
  SzÁ: 45° ÍvL: - V: 199 kts AoA: 13
  + 5 kt minden 1.000 kg-ra 15,000 kg felett
  SzÁ: 67° ÍvL: - V: 208 kts AoA: 16
- Futómű kibocsájtása
- Kilebegtetés
- Főfutók földetérése után, gázkar alapjáratra
- Orrfutó a betonon
- Sugárfordítók aktiválása
- Hajtóművek 80 %-ra
- 130 kts-nál hajtóművek 100% -ra
- 85 kts-nál hajtóművek alapjáraton
- Kerékfékek aktiválása

A katapultálás csak hajtómű tűz és az irányítási rendszer működésképtelenné válása esetén elkerülhetetlen. Ezektől eltérő esetben lehetséges az épségben történő landolás. Érdemes gyakorolni a behúzott futóművel és ívelőlapokkal, 45-67°-ban nyilazott szárnyakkal, vagy éppen alapjáraton működő hajtóművekkel történő kényszerleszállást, és ha nincs a közelben repülőtér, egy egyenes útszakasz is megteszi!

A TIALD:
A teljes formájában **T**hermal **I**maging **A**nd **L**aser **D**esignation néven ismert berendezés működésében hasonlít az USAF által rendszeresített Lantrin konténerre. Az Öböl-háború kitörését követően hamarjában felszereltek öt **Tornado GR.1**-est, még kísérleti stádiumban lévő rendszerrel, melynek gömb formájú 'szemgolyójában' TV és képképző infra-vörös (IIR) kamerák és egy lézer célmegvilágító kapott helyet. A jelenleg csak külső felfüggesztményként szállítható rendszer integrálását a **Tornado GR.4**-es változatánál tervezők. Működtetése kizárólag a navigátor TV TAB képernyőjén keresztül történik. Az Öböl-háború idején sugárzott CNN hírösszefoglalókban bemutatott látványos robbanások nagy része ennek a berendezésnek a segítségével készült, így nem meglepő, hogy a szimulációban is hasonló látványoknak lehetünk szemtanúi.

OFFENZÍV FEGYVERZET:
Az IDS esetében az ALARM-ot kivéve minden támadó terhelés gravitációs rombolóbombák különféle típusaiból tevődik össze, melyek jelentős része már jól ismert a veterán pilóták számára. Persze, mint mindig azért itt is található néhány érdekesség. Ez elsődlegesen a HUNTING ENGINEERING JP 223-as iker konténere vonatkozik, melyet specifikusan repülőterek kifutóinak tönkretételére terveztek. Az eredetileg **L**ow-**A**ltitude **A**irfield **A**ttack **S**ystem elnevezésű berendezés összesen 60 db 25.4 kg-s SG.357 betonromboló bombát és 430 kisebb HB.876 aknát tartalmaz, melyek pontos célbajuttatása ejtőernyős fékezőrendszerrel történik. A konténerek aktiválásuk után egy sorozatban vetik ki tartalmukat, melyek szórási területe 'hosszú és vékony' ill. 'rövid és széles' lehet függően a rendszer előzetes beprogramozásától.

LESZÁLLÁS NORMÁL KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT :
- Sebesség 350 kts alá való csökkentése
- Szárnyállásszög 25°-ra állítása
- Ívelőlapok teljes kieresztése
- Futómű kibocsájtása
- Sebesség 150 kts körül való korlátozása
- A süllyedési sebesség teljes terheléssel max. 4 ft/s, fegyverzet nélkül pedig max. 20 ft/s lehet.
- Sugárfordítók aktiválása a földetérés pillanatában
- Gázkar 100 %-ra
- 80 kts-nál hajtóművek alapjáraton
- Sugárfordítók kikapcsolása
- Kerékfékek aktiválása

A sugárfordítók alkalmazásával elérhető minimális sebesség 50 és 70 kts között mozog. Utánégetés bekapcsolása a sugárfordítók működése esetén tilos!

Az SG.357-es bomba földetérésekor először a kummulatív töltet aktiválódik, mely egy kis átmérőjű üreget váj a betonba, lehetővé téve a második töltetnek a kifutó alá történő behatolását és felrobbanását. Ennek a detonációnak a következtében nemcsak egy méretes lyuk keletkezik, hanem a pálya egy része is 'megemelkedik', így a károk helyrehozása lényegesen időigényesebb mint az egyszerű bombatölcsérek esetében. A HB. 876-os aknák ezzel szemben lágyan érnek földet, majd a karomszerű lábaik kicsapódása után függőleges helyzetbe kerülve gátolják a javítási munkálatok megkezdését.

Szakszerű használat esetén a JP 223 képes teljesen használhatatlanná tenni bármilyen kifutópályát. Hátránya viszont a konténer nagy súlya és légellenállása, valamint az, hogy a gépnek a tár 4 másodperc alatt történő kiürüléséig kis magasságban, egyenes vonalban kell repülnie. Bármilyen kis manőver a bombák teljes szétszóródásához vezet.

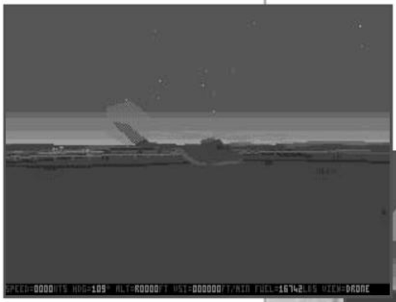
Szintén a H E mérnökei fejlesztették ki a 264 kg-s BL.755-ös kazettásbombát, melynek működése és rombolóereje szinte azonos a jól ismert Mk. 20 Rockeye II fegyverével. A konténer 150 ft magasságban nyílik szét, és egy 4 bombából álló sorozat töltetei kb. 100×300 ft területűsávot borítanak be. A BL.755 használatának viszont nagy hátránya, hogy a maximális hatásfok elérése érdekében 200 ft-ről ajánlott a kioldása. További érdekessége, hogy egy szerb Mig 21 jóvoltából már hazánk területén is bevetésre került.

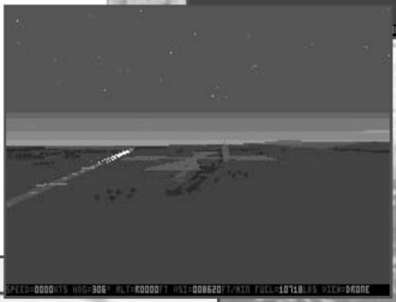
Az **A**ir **L**aunched **A**nti-**R**adiation **M**issile a költségvetési csökkentéseken elvérzett AGM-136A Tacit Rainbow project-től eltekintve feltételezhetően a legfejlettebb fegyver a kategóriájában. Számos támadási üzemmóddal rendelkezik, azonban az ezekkel kapcsolatos információk zárolásának köszönhetően, a rakéta csak Direkt és Indirekt módban üzemeltethető.

SKY FLASH rakéták hordozására csak az ADV alkalmas. Az 1979-ben rendszeresített fegyver gyökereit tekintve a fél-aktív radar rávezetésű AIM-7E 2 Sparrow -nak a leszármazottja, hiszen ennek a sárkányát fejlesztették tovább egy, az amerikai változatnál hatékonyabb keresőfejjel. A British Aerospace a '80-as évek végére kifejlesztette az AMRAAM-hoz hasonló képességű ACTIVE SKY FLASH-t, de financiális és politikai okok miatt ezidáig még nem került sor a sorozatgyártásra. A szimuláció **Tornado**i szerencsére már ezzel a közepes hatótávolságú változattal vannak felszerelve.

A SIDEWINDER harmadik generációs 'L' változata bármely szögből indítható és az IDS-nél védelmi, az ADV-nél pedig támadó szerepet tölt be.

AZ SMD KÉPERNYŐ:
A **S**TORES **M**ANAGEMENT **D**ISPLAY a navigátor műszerfalán középen elhelyezkedő képernyő, melyen a különféle fegyver csomagok kiválsztása és ezek kioldásának /rávezetésének módja változtatható. Az utóbbiaknak 6 típusa létezik és ezek pontos ismerete nélkül aligha érhetők el látványos eredmények.





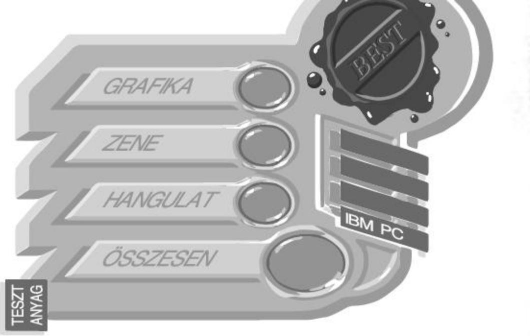
Manuális mód (MAN):
Ez egy egyszerű 'célozz és lőj' vetési módszer, mely hirtelen felbukkanó vagy mozgó célpontok támadását teszi lehetővé. A HUD megjeleníti a bombák függőleges zuhanási vonalát és a vízszintes becsapódási pontot (**CCIP**). A célpont nincs külön kiemelve, mert a nav. rendszerben nem került beprogramozásra, így a megjelölés vizuálisan, a CCIP, a függőleges vonalon található rés és az objektum egymással való fedésbe hozatalával történik. Ha a CCIP a résen belül van, akkor optimális a vetési magasság. Ha viszont felette vagy alatta helyezkedik el, akkor emelkedni, ill. süllyedni kell. A bombák a 'space' lenyomásával egyidőben oldódnak ki, de ez nem precíziós bombavetés.

Előre tervezett mód (LAY):
A támadandó célpontokat mindenképpen be kell programozni a nav. redszerbe. Ez történhet a bevetés előtt, vagy repülés közben, a L-F radar ill. térkép segítségével. Itt már a HUD külön megjelöli a célpontot és a támadás akár manuális, akár AFDS irányítással véghezvihető. A bomba kioldás pillanatát a számítógép határozza meg, de a kioldás ismét manuálisan történik. Ilyenkor a TTG csökkenő értékét kell figyelni, majd a 0:00 eléréséig nyomva tartani a 'space'-t. Alkalmazása megegyezik a JP.233-as rendszer bevetésével.

Hajító mód (LFT):
A gravitációs bombákkal való támadás távolságának megnövelését teszi lehetővé. Neve abból ered, hogy a bombák inkább egy ballisztikus pályán repülnek, mintsem zuhannak. A célpontokat viszont be kell táplálni a nav. rendszerbe. A rárepülés első szakaszában a HUD közepére kell befogni a célt jelző keresztet és tartani a magasságot a visszaszámlálás végéig. A második fázist egy új 'óra' megjelenése jelzi. Ekkor fel kell húzni a gép orrát és a célpontot jelző csúcspont valamint a HUD közepén lévő kör fedése esetén le lehet nyomni a kioldóbillentyűt. Ezt addig kell tartani míg a visszaszámlálás végetér és a bombák leoldódnak. Érdekes, hogy a bombák az irányítás nélkül megtett nagy távolságok ellenére relatív pontosan érnek célba. Fékezett és kazettásbombák vetéséhez nem ajánlott és csak a pilóta által irányított géppel végezhető.

Lézeres rávezetés (LGB):
A navigátor állomásáról történik a célpont TIALD rendszerrel való megvilágítása. A rárepülést 250 kts körüli sebességgel, 23.000 ft magasságban, a céltól legalább 6 mérföld távolságra kell elkezdeni. Ameddig a fonalkeresztet két zárójel veszi körül, biztos, hogy a célpont a bomba becsapódásáig a TIALD szemszögébe marad. Ebből a magasságból 20 másodperc kell a lövedéknek a becsapódáshoz, így van lehetőség a célzás finomítására.

DIREKT ALARM INDÍTÁS (DIR):
Elsősorban a gép orra előtti 90 °-ban hirtelen működésbe lépő lokátorok okozta veszély elhárítására szolgál. Az RWR-től kapott céladatokat felhasználva, egy hagyományos AGM-88-hoz hasonlóan funkcionál, de a számítógép által vezérelt egységek nem használhatják ezt az indítási módot. A 2 M körüli sebességre felgyorsító rakéta max. hatótávolsága meghaladja a 30 km-t.



INDIREKT ALARM INDÍTÁS (IND):
Kiválóan alkalmazható feltételezett, ill. pillanatnyilag lekapcsolt radar állomások elpusztítására. A rakéta indítás után közepes magasságban közelíti meg a lokátor körzetét, majd hirtelen 10.000 ft-re emelkedve leállítja a hajtóművet és kinyitja a fékezőernyőjét. Így, orral lefelé lógó állapotban keresi az elektromágneses sugárzások forrásait, és amint felkapcsol egy radar, irányított bomba módjára zuhan rá. Több forrás esetén mindig a hozzá legközelebbit semmisíti meg.

A MISSION TERVEZŐ:
Míg a program magasabb szintű használata szempontjából nélkülözhetetlen modul, a lapszerkesztés kíméletlen törvényeivel képtelen felvenni a versenyt. A terjedelem okozta nehézségekből fakadóan a publikálása feltehetően a GURU novemberi számába lát napvilágot. Addig pedig van bőven más gyakorolni való!

KÉT HADMŰVELET UTÁN...
Már elég tapasztalattal gazdagodott a pilóta ahhoz, hogy túltéve magát a vizuális hiányosságok által támasztott aggályokon, reálisan értékelje a szimulációt. Kétség kívül a C64 - Amiga - PC korszak tíz évének legrealisztikusabb harcirepülő szimulátorát sikerül megalkotnia a DI teamjének anélkül, hogy a program minimum követelménye egy 66 MHz-es DX2-est vagy egy Pentium-ot és legalább 16 MB memóriát igényelt volna. Ha viszont valaki, az előbbi magasztaló jelző hallatán az Origin szoftverjeihez hasonlóra számít, minden bizonnyal csalódni fog. Nincsenek terepszínű kifestések, bevetésenként váltakozó háttérzenék, azúrkék tengerek, pálmafák, buja hölgyek és jéghidek italok, csak egy '93-ban már a '80-as évek végét idéző grafikájú szimulátor, ami valahogy mégis más. Bár az első próbálkozások sem fognak ígérni többet vérnél, verejtéknél és könnyeknél, az igazi fanatikusok mégis túllépnek a kudarcokon, és megtapasztalják azt az izgalmat, ami csak a kiválsztottak privilégiuma.

Sorell'

TORNADO billentyűzet funkciók:

Esc : Robotpilóta kikapcsolása
F1 : Kísérőnézet kívülről (alul/felül)
F2 : Műholdnézet kívülről (alul/felül)
F3 : Hátulnézet kívülről
F4 : Szemlélőnézet
F5 : Járműnézet
F6 : Robotpilóta - leszállási üzemmód
F7 : Robotpilóta - útvonalkövető üzemmód
F8 : Robotpilóta - magasság/irányszög követő üzemmód
F9 : Robotpilóta - terepkövető üzemmód
F10 : Autogázkar be / ki
1 : Látótávolság meghatározása
2 : Felszín mintázat beállítás
3 : Domborzat mintázat beállítás
4 : Felhőréteg megjelenítés ki / be
5 : Égbolti színátmenet be / ki
6 : Kabintető kereteinek eltüntetése
7 : Irányítás módjának kiválasztása
8 : Hang Fx be/kikapcsolása
0 : Min. / egyéni beállítás visszaállítása
Q : Ívelőlapok fokozatnyi bevonása
W : Szárnyállásszög fokozatnyi csökkentése
E : ECM be / ki
R : Levegő - Felszín radar aktiválása
T : Iránymódosítás adódó célpont felé robotpilótánál
Y : Joystick centírozása
P : Pause
A : Ívelőlapok fokozatnyi kieresztése
S : Szárnyállásszög fokozatnyi növelése
D : CRT funkció kiválasztása
F : Termik gömb
G : Futómű kieresztése / behúzása
H : HUD fényerősség beállítás
J : Joystick vezérlés Explore módban
K : L-F fegyverzet kiválasztás
K : Billentyűzet vezérlés Explore módban
L : Fegyverzet rávezetési mód meghatározás
O : Támaszpont központú térkép
Z : Nézőpont balra forgatása külsőnézetben
X : Nézőpont jobbra forgatása külsőnézetben
C : Dipól fólia
V : Kioldott fegyver követése
B : Kerékfék be / ki
N : Következő navigációs pont
M : Térkép
M : Mouse vezérlés Explore módban
+ ; - : Auto-gázkar sebesség váltotatás Rp-nál
Tab : Aktív TV Tab / CRT kijelölése
Caps Lock : Direkt cél megjelölés
Backspace : Sugárfordítók (kifutón)
Backspace : Féklapok be / ki (levegőben)
Enter : Levegő - Felszín fegverzet élesítése
Space : Élesített fegyver kioldása
Space : Térkép / 3D nézet Explore módban
Hone : Kilátás a pilóta helyéről előre 12' órában
Home : Kilátás a pilóta helyéről felfelé és előre 12' órában
PgUp : Navigátor műszerfala
PgDn : Pillantás jobbra, 3' órában a fülkéből
End : Pillantás balra 9' órában a fülkéből
Num Lock : Pillantás a térdi táblázatokra
; : L-L fegyverzet kiválasztása
[: Bal TV Tab funkció kiválasztása
] : Jobb TV Tab funkció kiválasztása
< : Nagyítás minden térképen és külsőnézetben
> : Kicsinyítés minden térképen és külsőnézetben
Shift + Y : Nagy joystick érzékenység
Shift + J : Vészleoldás az összes pilonról
Shift + Z : Nézőpont gyors balra forgatása külsőnézetben
Shift + X : Nézőpont gyors jobbra forgatása külsőnézetben
Shift + < : Gyors nagyítás külsőnézetben
Shift + > : Gyors kicsinyítés külsőnézetben
Shift + End : Kilátás balra 9' órában

Shift + PgDn : Kilátás jobbra 3' órában
Ctrl + Q : Kilépés a küldetésből
Ctrl + E : Katapultálás
Ctrl + R : Radar kikapcsolása
Ctrl + T : Adódó célpont felé repülés megszüntetése Rp-nál
Ctrl + V : Kioldott fegyvernézet visszaállítása
Ctrl + I : SPILS rendszer be / ki
Ctrl + D : CRT be / kikapcsolása
Ctrl + H : HUD ki / bekapcsolása
Ctrl + J : Fegyverzet vészleoldása
Ctrl + Y : Normál joystick érzékenység
Ctrl + Enter : Fegyverzet biztosítása
Ctrl + [: Bal TV Tab be / kikapcsolása
Ctrl +] : Jobb TV Tab be / kikapcsolása
Ctrl + F1 : Kísérőnézet visszaállítása
Ctrl + F2 : Műholdnézet visszaállítása
Ctrl + F4 : Szemlélőnézet visszaállítása
Ctrl + F5 : Járműnézetben légi/felszíni egységek
Alt + R : Levegő - Levegő radar aktiválás
Alt + H : Kts / Mach kiírás a HUD-on
Alt + J : Póttartályok vészleoldása
Alt + Enter : Levegő - levegő fegyverzet élesítése
Alt + Caps Lock : Új légicélpont
Alt + Numerikus 2,4,6,8 : Finomabb irányítás
Alt + F5 : Jármű nézetben szövetséges/ellenséges egységek

Mouse & billentyűzet

Bal MB : Célpont befogása L-F, L-L, TV Tab térkép és TIALD üzemmódban
Jobb MB : Célpont befogás megszüntetése L-F, L-L, TV Tab térkép és TIALD üzemmódban
Ctrl + bal MB : Radar felbontás csökkentése
Ctrl + bal MB : Nagyítás TV Tab térkép funkciónál
Ctrl + jobb MB : Kicsinyítés TV Tab térkép funkciónál
Ctrl + jobb MB : Radar felbontás növelése
Ctrl + Mouse előre : Nagyítás TIALD üzemmódban
Ctrl + Mouse hátra : Kicsinyítés TIALD üzemmódban
Alt + Bal MB : Tornado pozíciója TV Tab térkép funkciónál
Alt + Jobb MB : Kijelölt célpont pozíciója TV Tab térkép funkciónál

Numerikus billentyűzet:

2 : Botkormány hátra
4 : Botkormány balra
6 : Botkormány jobbra
8 : Botkormány előre
Ins : Lábkormány balra
Del : Lábkormány jobbra
+ ; - : Gázkar
* : Vészjelző rendszer kikapcsolása
Shift + + : Max. száraz teljesítmény / utánégetés be
Shift + - : Min. száraz teljesítmény / utánégetés ki

SEBESSÉG KORLÁTOK :

V max. tengerszínten 1.2 M környékén
V max. 36.000 ft -n 2.2 M

V max. 25 ˚ SzÁ esetén 0.73 M
V max. 45 ˚ SzÁ esetén 0.88 M
V max. 67 ˚ SzÁ esetén 2.20 M

V max. ÍvL felső állásban 450 kts
V max. ÍvL közép állásban 280 kts
V max. ÍvL alsó állásban 225 kts
V max. futómű kibocsájtva 350 kts

V átesési SzÁ: 25 ˚ ÍvL: felső 135 kts
V átesési SzÁ: 25 ˚ ÍvL: közép 120 kts
V átesési SzÁ: 25 ˚ ÍvL: alsó 108 kts
V átesési SzÁ: 45 ˚ ÍvL: felső 155 kts
V átesési SzÁ: 67 ˚ ÍvL: felső 182 kts

Max. + G: 7.5
Max. - G: -3
Max. fordulás: 180 ˚/s

Végigjátszás

Erről a nagyobb lélegzetű játékról volt már szó, de úgy gondolom, hogy végigjátszása annyira nehézkes, hogy érdemes pár szót ejteni róla.

A játék azzal indul, hogy visszatérünk egy idegen bolygóról, egy idegen űrhajóban, de mire hazaérnénk, a legfejlettebb élőlények, az Ur-Quanok (ld. később) megtámadják, és elfoglalják a Földet. Mi ezen a ponton lépünk be a játékba, és a feladatunk az, hogy felszabadítsunk több mint 3.000 bolygót az Ur-Quanok uralma alól, és visszaállítsuk a békét a Galaxisban.

A játékot nehéz lenne bármilyen kategóriába sorolni, mert a stratégiától a shoot'em up-ig sok mindent találhatunk benne, így nem csak a reflexeinket (és joystickünket), hanem az agyunkat is megmozgatja. Maga a játék, (utólag visszatekintve) nem is olyan bonyolult, mivel csak szövetséges keresésre, felszerelés, technikák vásárlására, és fontos tárgyak keresésére korlátozódik.

De a programozók ezt olyan érdekes párbeszédekkel toldották meg, ami élvezetessé teszi a játékot. Egy ilyen kalandban, természetesen a pénz is dominál, amit ásványok gyűjtögetésével szerezhetünk meg.

Persze az ásványok magukban mit sem érnek, de a bázisparancsnok szívesen becseréli pénzre, amit nagyon gyorsan el is költhetünk emberekre, hajókra, és egyéb felszerelésekre. A játékban természetesen nagyon sok intelligens idegen élőlénnyel találkozhatunk, melyek lehetnek barátságosak, de akár ellenségesek is.

Az idegen lények egy sejtelmes fekete lyuk alakjában támadnak meg bennünket, így soha sem tudjuk, hogy kivel is állunk szemben, baráttal, vagy ellenséggel, ez csak a legvégső pillanatban derül ki. Idegen űrhajók kilövéséért is kapunk pénzt, annak mennyisége a megtámadott űrhajó típusától függ.

A kezelésről és az egyéb funkciókról már volt szó a GURU 93/3-as számában, ott mindenki elolvashatja. Szóval ezután a rövid bevezető után térjünk a tárgyra. (A leírás végén találunk egy táblázatot, ahol a legtöbb fontos koordináta fel van tüntetve, anélkül nehéz lenne a leírásom alapján játszani.) Űrbéli pályafutásunkat 2155 február 17-én kezdjük.

(Az idő a későbbiekben nagyon fontos lesz, mivel legkésőbb 2159 november 15-én a Kohr-Ahok (ugyancsak lásd később) megtámadják és végérvényesen elpusztítják a Földet.) Szóval kezdésként repüljünk el a Földre (a kék bolygó), és miután meghallgattuk védelmezőink(???) tárolt üzenetét, ugorjunk át a bázisra. Itt a bázisparancsnok karba tett kézzel közli, hogy hamarosan megsemmisül az egyetlen bázisunk. Ám mi tudunk tenni ellene valamit, ha az ő pártjukra állunk.

Ezt fogadjuk el, mire megkér, hogy keressünk neki radioaktív anyagokat (RAD), és derítsük ki, hogy a Holddal nem lehet-e kapcsolatba lépni. Miután teljesítettük első két küldetésünket, szövetségre léphetünk vele az Ur-Quanok ellen.

Segítségül kapunk tőle embereket, hajókat, fegyvereket és üzemanyagot. (Érdemes induláskor megvenni az összes szárnytartozékot, mert így gyorsabban tudunk majd haladni és fordulni.) Vegyünk embereket és ásványraktározó tartályokat is. Fuel (üzemanyag) is szükségeltetik, extra üzemanyagtartállyal együtt, mivel messzire (is) kell mennünk.

Miután jól felszereltük magunkat, induljunk szövetségeseket gyűjteni. Első úticélunk a PKUNK-ok lakóhelye. (Azt, hogy egyes élőlények hol élnek, a lenti táblázatból könnyen kikereshetjük, így ezt nem kell mindig külön leírnom.)

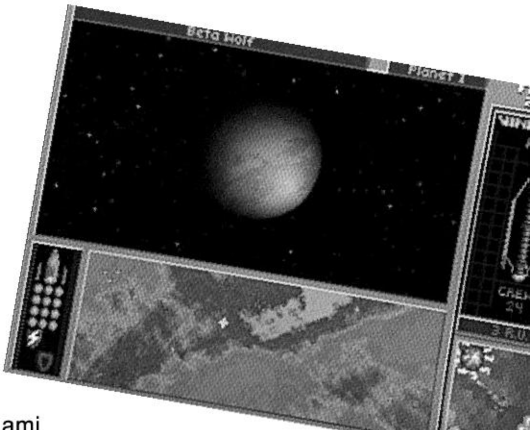
Útközben ugorjunk be az ALPHA CENTAURI-ba, ahol találkozhatunk az egyik Trademasterrel. Ezeknél később biológiai élőlényekről szerzett információkért cserébe, FUEL-t, technikai újdonságokat (nagyon fontos a végigjátszáshoz!), és információt vásárolhatunk. (De ha találunk ún. Rainbow World-öt (Szivárványvilág), azokról szerzett infókért is kapunk pénzt (500 CR)). A pénz náluk hitelbe marad (1 BIO pontért 2 creditet kapunk), így akármikor vásárolhatunk náluk! (Lehetőleg mindenki szorgalmasan gyűjtögesse a BIO pontokat és vásárolja a technikákat, ezt sem fogom leírni külön!) Ezután folytassuk utunkat a PKUNK-ok felé. Lehetőleg maradjunk barátságosak velük, és ne támadjuk meg őket, mert ők lesznek az első szövetségeseink. Kapunk tőlük 4 hajót, és egy ún. *Clear Spin-dle*-t, amit egyelőre nem tudunk hasznosítani, tehát rakjuk el. (A későbbiekben nagyon fontos lesz!) Ha végeztünk, induljunk tovább, de most a VUX-ok felé. (Ha elfogyott a FU-

EL-ünk, menjünk haza, vagy egy Trademasterhez, erre a következőkben nem fogok kitérni !)

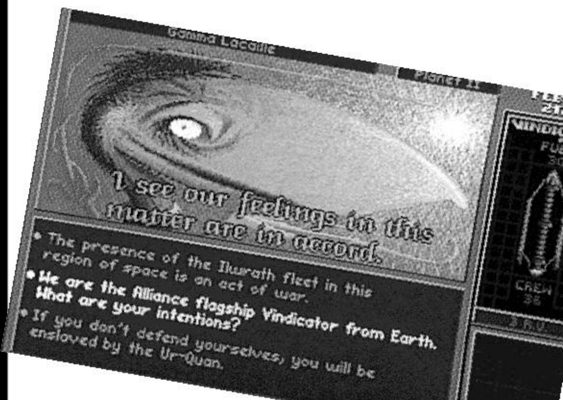
De ne felejtsük el, hogy közben minél több bolygón szálljunk le, és minél több ásványt gyűjtsünk össze, mert a "fizetést" a későbbiekben ezért kapjuk majd! A VUX-ok eléggé ellenségesek, tehát ne habozzunk, hanem menjünk egyből a VUX kapitányhoz, aki kedveli az embereket. Ő elmondja nekünk, hogy állatgyüjtő, és egy Talking Pet-ért cserébe ad nekünk 6 Shofixti nőt.

Ez kell hát nekünk, de egyenlőre nincs Talking Pet a hajónkon tehát majd szerzünk egyet. Ezek után akár haza is mehetünk leadni az ásványokat, megvizsgáltni az út közben felvett tárgyakat, embereket fölvenni, és tankolni. Ha elkészültünk, induljunk el a másik leendő szövetségesünk, a SPATHI-k felé. Mivel náluk épp népünnepély van, nem igazán érnek rá, de megbíznak egy kis feladattal (meg kell tisztítani egy adott területet), amit elvégezve térjünk vissza hozzájuk.
Tehát van már két szövetségesünk, de ennyi persze nem elég, tehát induljunk el a ZOQ-FOT-ok felé. (Már valószínű, hogy találkoztunk velük.) Ők már vártak bennünket, és védelemért cserébe hajókat és kutatókat küldenek a bázisra. (A legközelebbi visszatértünkkor a bázisra, a parancsnok elmondja, hogy a ZOQ-FOTokat megtámadta egy KOHR-AH hajó, és segítséget kérnek, ekkor azonnal siessünk a segítségükre!)

A ZOQ-FOT-októl északra találhatjuk meg az UMGAH-okat, akik ellenségesek, de csak rajtuk keresztül juthatunk el az ARILOU-khoz. De ezek az élőlények egy másik dimenzióban élnek, az ún. *QuasiSpace*-ben, ahová egy dimenziókapu megnyitásával juthatunk át. A QuasiSpace egy cseles dolog, mivel kifelé több dimenziókapu is nyílik, melyek a HyperSpace különböző részeire raknak ki. (Mellékesen a QS-ben nem fogy a FUEL, és ez később nagyon fontos lesz.) Az ARILOUk bolygója, egy kívüleső részen van, ahol találkozhatunk az ARILOU-k vezetőjével. Mivel rögtön megtetszünk neki (hát, hát), egyből csatlakozni akar kicsiny mozgalmunkhoz, de először megbíz egy feladattal: keressünk neki egy UR-QUAN warp pod-ot. Mivel ez nincs nálunk, mehetünk ezt is keresni. A QuasiSpace-ből lehetőleg próbáljunk úgy kikecmeregni, hogy oda érjünk ki, ahonnan elindultunk. Ha ez sikerült, induljunk a THRADDASH-ok felé. Ezek könnyen elpusztítható, ellenséges lények, de ami fő, az az, hogy az egyik bolygójukon van egy Energy, amit föltétlenül fel kell venni. Mivel úgyis arra járunk, ugorjuk be az ALPHA PAVONIS-ba (nem bánjuk meg). Itt a Blue World-ön találunk egy lezuhant UR-QUAN shipet, benne a keresett Pod-dal, melyet ha visszaviszünk az ARILOUK-nak, beszerelnek a hajónkba egy teleportálót, ami arra jó, hogy akármikor bejuthatunk a QS-be, így időt és FUEL-t takaríthatunk meg. (Csak tudni kell, hogy melyik dimenziókapu hová nyílik.) Ha itt egy kicsit még elbóklászunk, megtalálhatjuk a hőn áhított Talking Petet is. Még egy kicsit föntebb menve megkereshetjük a SLYLANDRO-kat, melyek tulajdonképpen robotok, csak valaki (na, ki?) ellenünk programozta őket. (Semlegesek.) Ezután menjünk haza, végezzük el a szokásos teendőket, majd menjünk el a VUX kapitányhoz, és cseréljük el a Talking Pet-et. Egy kicsivel "északabbra" élnek az ORZ-ok, akiket érdemes meglátogatni, mivel ők is barátaink lesznek. (A kalandosabb kedvű játékosok akár kezdhetik a DELTA VULPECULAE-nál is.) Miután gyarapodtunk egy újabb szövetségessel, indulhatunk a MYCON-okon keresztül (ellenségesek) a DRUUGE-okhoz. Ez egy elég fura nép, mivel csak kereskedéssel foglalkoznak, ráadásul rabszolgákért (pl. 100 ember 1 DRUUGE hajó), de a Rosy Sphere-t semmiképp ne hagyjuk itt!!! (Egyébként meg lehet kérni őket, hogy pénzért vásárolhassunk.) Innen az elpusztult civilizáció, a BURVIXESE felé vesszük utunkat. Itt sok klassz ásványt és Energy-t találhatunk. Majd tovább haladva elérünk az UTWIG-okhoz. Ők igen depressziósnak tűnhetnek, mivel a tulajdonukban lévő Ultron (szerintem semmire sem használható) egy csatában félig megsemmisült. Ha elmegyünk a bázisukra, odaadják nekünk, hogy szereljük meg. Tovább utazva a szomszédos élőlényekhez, a SUPOX-okhoz elárulják, hogy hogyan segíthetnénk az UTWIG-okon. Hát ez könnyen sikerülhet, mivel van nálunk három tárgy (a Rosy Sphere, a Clear Spindle, és a THRADDASH-októl fölvett (nem tudom a nevét)),



ami pont kiegészíti az ULTRON-t. Az immár tökéletes Ultront vigyük vissza az UTWIGoknak, akik örömükben nekünk ajándékozzák a Bomb-ot, ráadásul szövetségeseink lesznek a SUPOX-okkal együtt. Ezután a kalandos kedvűek még elbóklászhatnak egy ideig, például megkereshetik a CHENJESU-kat, és a MMRNMRRM-eket. (Szép név, mi?) Ezután készüljünk fel a végső összecsapásra, és menjünk vissza a bázisra. Kb. ez idő tájt győzik le a KOHR-AH-ok az UR-QUAN-okat, és elindulnak, hogy elpusztítsák az összes intelligens élőlényt. De mi nem esünk kétségbe, mert elmegyünk felkutatni a SHOFIXT-lakat a DELTA GORNO-ban. Próbáljunk elbeszélgetni a félszemű kapitánnyal, ám ez kissé nehézkes, mivel nem akarja elhinni, hogy nem UR-QUAN-ok vagyunk, és minduntalan megtámad. Ezt úgy tudjuk kivédeni, hogy mikor bejön a képernyőre, a harc közben, azonnal nyomjuk meg az ESC-billentyűt, mire elmenekülünk. Ezután újra és újra menjünk vissza, és minduntalan az első választ erőltessük. Ezt kb. 5-6-szor kell megcsinálni, míg hajlandó beszélni velünk. Ekkor adjuk át neki a VUX-ok SHOFIXTI gyűjteményét, mire ő nagyon megörül, és megígéri, hogy segít nekünk. De hirtelen sürgős dolga támad és távozik, de a következő visszatértünkkor hajókat és embereket küldenek a bázisra (az ARILOUk is). Ezután már csak egy megpróbáltatás van hátra: használni a bombát, és elűzni a KOHR-AH-okat. (De ez egy hosszú és keserves megpróbáltatás lesz...)



Hát ennyi! Ahogy elnézem jó hosszúra sikeredett ez a leírás, de szerintem megérte. Ez az a játék, amit soha nem lehet megunni, még többszöri újrajátszás után sem (na, azért). Az ilyen játékról soha sem lehet teljes leírást írni, mert mindig nyújt valami újat, így mindenkit bátran buzdítok arra, hogy próbáljon saját maga is felfedezni területeket, hátha talál valami újat, ami talán egy másik végkifejlethez vezet. A játékról még dióhéjban annyit, hogy szerintem ver minden hasonló jellegű játékot. A grafika szuper, a zene egyszerűen fantasztikus, csak annyit mondok, hogy egyszerűen nem lehet megunni, mindenki próbálja ki! (Mellékesen napvilágot látott egy pár cheat, amit a gyári verziónál is igen jól lehet használni. Pl. kaphatunk örök életet, max. pénzt stb., bár szerintem ez csökkenti a játék élvezhetőségét.)

Made by Brekk

O.K. Grafika: 70 % Zene: 78 % Hangulat: 75 % IBM PC összesen: 74 % ACCOLADE

És most következik a már régen megígért táblázat, ami nélkül kissé nehéz lenne a leírás alapján játszani.:

Élőlények élettere:

ANDROSYN: Barátságosak, hajójuk egész jó

ARILOU: Gamma Cricni (043.7:627.0), másik dimenzió! (QS), barátságosak, hajójuk elég gyenge

BURVIXESE: Arcturus (964.5:579.1)

CHENJESU: Elég barátságosak, hajójuk közepes

CHMMR: Hajójuk igen hatékony fegyver (magához vonzza az ellenséget)

DRUUGE: Zeta Persei /bázis/ (946.9:280.6), semlegesek, hajójuk meglehetősen jó.

ILWRATH: 050.0:160.0 körülírt körben élnek, ellenségesek, hajójuk nagyon jó (képes eltűnni)

KOHR-AH: 591.0: 662.4 körülírt körben, egyik fő ellenségünk, a hajójuk nagyon erős.

MELNORME: Másnéven Trademester, hajója egész jó.

MMRNMRRM: Barátságosak, hajójukat szinte lehetetlen kilőni, kitűnő!!

MYCON: 620.8:223.3 körülírt körben, ellenség, hajójuk átlagos.

ORZ: Gamma Vulpecuale (371.3:253.7), barátságos, hajója átlagos.

PKUNK: Delta Krueger /bázis/ (057.0:028.9), barát, hajójuk gyenge

SHOFIXTI: Delta Gorno (290.8:026.9), barát, hajója ún. kamikáze, mindent ki tud nyírni.

SLYLANDRO: Beta Corvi (033.3:981.2), rosszul programozott robot, később szövetséges is lehet, a hajójuk igen erős, és annak kilövéséért kapjuk a legtöbb pénzt.

SPATHI: Epsilon Gruis /bázis/ (241.6:368.7), barátságos, hajója elég gyenge.

SUPOX: A bázisuk a Librae-k környékén van, kb. 759.2:922.9, barátságosak, de

SYREEN: Betelgeuse (412.5:377.0), semleges (eleinte), hajójuk nem túl jó

THRADDASH: Alpha Draconis (277.1:835.1), ellenségesek, de a hajójuk nagyon gyenge, könnyen leigázhatóak.

UMGAH: 197.8:596.8 körülírt körben , ellenségesek, de hajójukat nagyon könnyű kilőni.

UR-QUAN: 591.0:662.4 által beírt hatalmas körben, a másik főellenségünk (addig, amíg a KOHR-AH-ok le nem igázzák őket, utána semlegesek)

UTWIG: Hyades-Aquariik környékén (kb. 832.2:893.4), barát, hajójuk közepes

ZOQ-FOT: Alpha Tucanae /bázis/ (400.0:543.7), barátságosak, a hajójuk közepes (elég erős lézert tud lőni)

YEHAT: 490.0:000.20 által beírt körben élnek, az Ur-Quanok szövetségesei, a hajójuk elég erős.

VUX: 420.0:100.0 által beírt körben, a VUX kapitány az Alpha Cerenkovon él (422.1:198.6), ellenségesek, a hajójuk közepes.

Pár fontosabb koordináta:

Alpha Pavonis: 056.2:800.0 (warp pod, talking pet)
Procyon: 074.2:226.8 (chenjesu bázis (üres))

A Trademasterek előfordulási helyei:

Alpha Illuminati	(235.4:329.1)
Alpha Centauri	(155.9:099.3)
Alpha Octantis	(157.8:666.8)
Alpha Apodis:	(258.2:850.7)
Alpha Eridani	(587.5:772.9)

Fontos: A Trademsterek, ha elfogyott a Fuel-ünk, automatikusan megjelennek!

200 PC JÁTÉK LEÍRÁS A GURUBAN!

1. 92.1

HUMANS
HEART OF CHINA
REALMS
PINBALL DREAMS
SPACE CRUSADE
STORM MASTER
MICROPROSE FOMULA ONE
ELVIRA II.
TREASURES OF SAUVAGE FRONTIER
EYE OF THE BEHOLDER II.
ECOQUES 1.
CONQUEST OF THE LONGBOW
MONKEY ISLAND 2.
IMAGINE

2. 92.2

ADDAMS FAMILY
COVERT ACTION
MAD TV
WIZARDRY 7
ISHAR
GUNSHIP 2000
STAR TREK
EPIC
IMAGINE

3. 92.3

SUPER TETRIS
HOOK
GUY SPY
REGENT
SPACE MAX
CIVILIZATION
PUSH-OVER
FLOOR 13
LURE OF TEMPTRESS
FATE GATES OF DAWN
ISHAR
MEGAFORTRESS
WING COMMANDER II.
ULTIMA UNDERWORLD
ACES OF PACIFIC
IMAGINE

4. 92.4

ROGER RABBIT
ROME
POLICE QUEST III.
B 17 FLYING FORTRESS
DARKLANDS
DARK SUN
FALCON 3.0
IMAGINE

5. 92.5

LOTUS 3.
ZOOL
A-TRAIN
PREMIERE
FALCON 3.0
WIZARDRY 7.
QUEST FOR GLORY 3.
THE SAVAGE EMPIRE
PERFECT GENERAL
LASER SQUAD
IMAGE ALCHEMY 1.5

6. 93.1

DAGGER OF AMON RA
CAESAR
LEGEND OF KYRANDIA
DOODLE BUG
RED BARON MISSION BUILDER
REX NEBULAR
SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE
ULTIMA SOROZATOK
LEGEND
A-TRAIN
CAPTIVE
DARK SEED
ELVIRA 2.

7. 93.2

KING QUEST 6.
NIGEL MANSELL CHAMPIONSHIP
SABRE TEAM
FALCON MISSION DISK1
A-TRAIN
ISLAND OF Dr. BRAIN
WAXWORKS
POOL
DAS SCHWARZE AUGE
CURSE OF ENCHANTIA
TV SPORTS BASEBALL
TV SPORT BOXING
HUDSON HAWK

8. 93.3.

DUNE 2.
KGB
ALONE IN THE DARK
SHADOWORLDS
BAT 2.
STAR CONTROL 2.
POPOLOUS 2.
FLASHBACK
PUTT PUTT
CAR & DRIVER
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
STREET FIGHTER 2.
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY
WWF EUROPEAN TOUR
LETHAL WEAPON
CHESSMASTER 2100

9. 93.4.

THE 7th GUEST
BATTLE CHESS
WIZARDRY 7.
V FOR VICTORY
TASK FORCE 1942
PREMIER MANAGER
ULTIMA UNDERWORLD 2.
F-15 STRIKE EAGLE III.
SIM LIFE
LEGEND OF MYRA
CREEPERS
HARRIER JUMP JET
NICK FALDO'S GOLF
MEMORIAHÁBORÚ
NORTON COMMANDER
LEMMINGS 2.

10. 93.5.

X-WING
MERCENARIES
BODY BLOWS
WIZARDRY 7.
SPACE CRUSADE
LOTUS III.
SLEEPWALKERS
ZOOL
LEMMINGS 2.
WACKY FUNSTERS
QUEST FOR GLORY 1.
AUTODESK ANIMATOR PRO

11. 93.6

AMBERMOON
TRANSARCTICA
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
DARK SEED
XENOBOTS
DOGFIGHT
B 17 FLYING FORTRESS
AUTODESK ANIMATOR PRO
PC HANGKÁRTYÁK

12. 93.7

THE LEGACY
EYE OF THE BEHOLDER 3.
A 320 AIRBUS
PEPPERS ADVENTURES
SPEAR OF DESTINY
REACH FOR THE SKIES
EL-FISH
HUMAN RACE
SHADOW OF THE COMET
UTOPIA
SIM LIFE
PUTT PUTT FUN PACK
X-WING
AUTODESK ANIMATOR PRO
WORLD ATLAS 4.0

13. 93.8

FREDDY PHARKAS
RINGWORLD
SPACE HULK
OPEN GOLF
LEGACY
HARPOON DESIGNER'S SERIES 2.
BLUE FORCE
PROTOSTAR
LOST VIKINGS
DUNE 2.
KGB
MIDWINTER 3.
AUTODESK ANIMATOR PRO

14. 93.9-10.

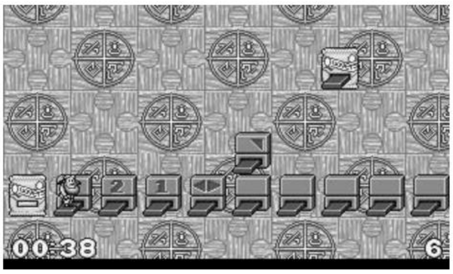
LEGEND OF KYRANDIA 2.
DAY OF TENTACLE
GUNSHIP 2000
ROME AD92
BLUE FORCE
RAGS TO RICHES
LANDS OF LORE
BETRAYAL AT KRONDOR
PRINCE OF PERSIA 2.
CARMEN SANDIEGO IN SPACE
BATTLE ISLE 93.
BAEUTY & BEAST
SYNDICATE
FIELDS OF GLORY
PINBALL DREAMS
IMAGINE
RETURN OF THE PHANTOM
RINGWORLD
AUTODESK ANIMATOR PRO

PC GURU 1.

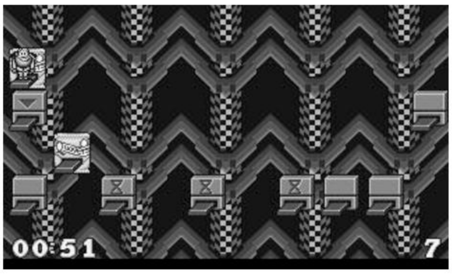
STRIKE COMMANDER
CYBERRACE
DARKLANDS
WAYNE GRAETZKY HOCKEY
SIMON THE SORCERER
BETRAYAL AT KRONDOR
KGB
A-320 AIRBUS
ULTIMA UNDERWORLD 2
TORNADO
LOST IN TIME
SPACE QUEST 5.
LANDS OF LORE
MIGHT & MAGIC 4.
INCA
AUTODESK 3D STUDIO

ONE STEP BEYOND

Halkan dobolt az eső Colin Curly ablakán, ki éppen a kedvenc logikai játékát nyúzta, amit PUSH-OVER-nek hívtak. Colin mi-



közben játszott, mérhetetlen mennyiségű Quavers snack-et fogyasztott el. Már résg besötétedett este, de Colin még mindig a gép előtt ült és kedvenc kis hangyácská-



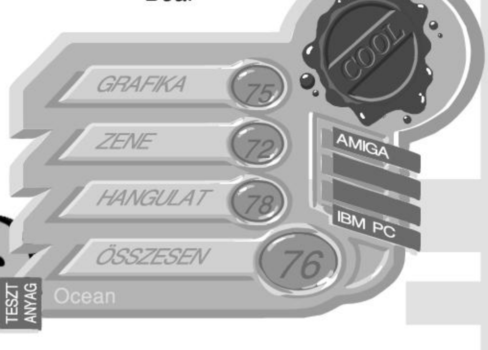
jával cipeltette a köveket. Nem volt nagyon jó játékos Colin, azonban kitartással pótolta ezen hiányosságait. Meg is lett az eredménye, mert amikor a gép kiírta, hogy az utolsó (100.) pálya következik. Colin teljesen izgatott lett, mohón nyúlt bele az utolsó zacskó snackbe mielőtt belevágott volna a játékba. Két dolog is történt ezután. Az első az volt, hogy Colin nagy nehézségek árán megcsinálta azutolsó pályát, a második pedig az volt, hogy a gép "bedigitalizálta" őt és kedvenc csemegéjét. Szegény Colin csak úgy tud kijutni a számítógép belsejéből, ha minden pályán eljut a másik snack-es zacskóig. Segítsünk neki a hazajutásban!

A kissé bárgyú történet remélem senkinek nem vette el a kedvét attól, hogy velem együtt megismerkedjen a játék rejtelmeivel. A PUSH-OVER-hez szokott játékosok nagyon sok hasonlóságot találnak a játékban. Itt nem az a célunk, hogy téglákat lökdössünk, hanem "csak annyi, hogy Colin minden pályán felbukkanó alakját eljuttassuk a pályán látható másik snack-es zacskóhoz, oly módon, hogy közben a pályán lévő összes pallót eltüntetjük. Természetesen ehhez nem kell megtanulnunk varázsolni, elég ha ráugrunk mindegyikre, ezután eltűnnek a falban.

Háromféle haladási mód létezik a játékban:
1.) Simán a joy-jal, ilyenkor Colin csak egy pallónyi távolságot ugrik a megadott irányba.
2.) A tűzgombot is nyomva tartjuk közben, ilyenkor Colin két pallónyi távolságot ugrik át.
3.) A harmadik eset nem is igazi akaratos mozgás, mert ezt a különböző fellökő, oldalirányba ellökő pallók okozzák.

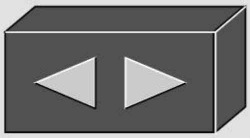
Két dolgot érdemes még megemlíteni a játékban. Az egyik az, hogy ne keseredjünk el ha nem sikerül teljesítenünk a pályát, mert többször is megpróbálhatjuk. Ha végképp nem boldogulunk vele, akkor kihasználhatjuk a tokenek nyújtotta segítséget is. A másik dolog az, hogy jegyezzük fel gondosan a pályakódokat, mert később igen hasznosak lehetnek.
A játék nem egy fenomenális alkotás, azonban igen jó logikai fejtörőket ígér minden korosztálynak.

Bear™

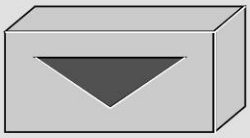


Horizontal Shutter
A vele egy szintben lévő összes pallót bezárja.

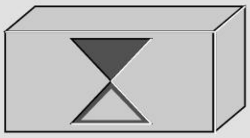
Horizontal Opener
A vele egy szintben lévő összes pallót kinyitja.



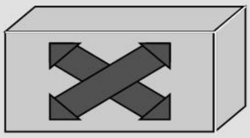
Bounce Down
Az előtt behúzódik a falba, hogy Colin elhagyná.



Delay
Miután Colin elhagyta, 15 másodperc múlva ismét kinyílik.

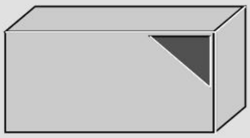


Ray Shutter
A nyíllal jelzett átlós irányokban bezáródik az összes palló.

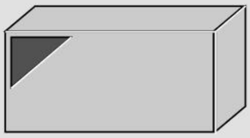


Bounce Up
Feldobja Colint 2 pallóval.

Bounce Up Right
Felfele és jobbra dobja Colint 2 pallóval.

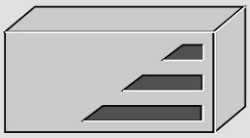


Bounce Up Left
Felfele és balra dobja Colint 2 pallóval.



Safe
Egy biztonságos pont Colin számára, a palló nem húzódik be. Vigyázzunk, mert a Shutter-ek hatással vannak rá!

In & Out
Szabályos időközönként ki/be húzódó palló.



Numbers
A sorszámmal jelzett pallókat a számok sorrendjében kell meglátogatni.

PIXEL

HÉ LYÚ!

Szükséged van valami extra multimédiás cuccra a számítógépedbe? Szeretnél belefolyni a MIDI szépségeibe? Zenélni akarsz? Te vagy a helyi PC-s terminátor? Vagy mind egyszerre?

No problem! - ahogy a művelt német mondaná. Térj be hozzánk, és vizsgáld meg saját bioszomatikus receptoraiddal nemrégiben megnyílt Multimédia Bemutatótermünket. Itt mindent megtalálsz, a hangkártyáktól az olcsó szoftverekig. Hogy milyen a minőség? Néhány keresetlen szóban összefoglalnám: wow, YEaH, állat, szupi nyuszi, kafa stb... Az sem egy utolsó szempont, hogy nálunk mindent kipróbálhatsz, megtapizhatsz!!!

NA CSÁ

PIXEL GRAPHICS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.
1055 BUDAPEST, BALASSI B. U. 9-11.
TELEFON: 269-0624 FAX: 153-0624

READY COMPUTERS KFT

1054 Budapest, Vadász u. 36. **Tel.: 131-0518**

9025 Győr, Híd u. 9. **Tel.: (96)-311-615**

AT 386SX-40 MHz, 1 MB RAM, MVGA, 40 MB HDD: 52.664 Ft
AT 386DX-40 MHz, 4 MB RAM, MVGA, 80 MB HDD: 89.480 Ft

1.2 Mb Floppy Drive:	5.200 Ft	1Mb SIMM:	4.692 FT
1.44 Mb Floppy Drive:	4.600 Ft	4MB SIMM:	15.992 FT

Nyomtatóink széles választéka!

HP DeskJet 510:	32.992 Ft	Samsung 0912:	18.808 Ft
HP DeskJet 500C:	43.992 Ft	Samsung 0921:	31.248 Ft
HP LaserJet IVL:	79.800 Ft	Samsung 2412:	30.140 Ft
HP LaserJet IV:	182.900 Ft	Samsung 2421:	41.704 Ft

ETHERNET NE2000 /Single/ NE2080: 5.384 Ft /4.384 Ft / 5.640 Ft

BANG!

Robban az árbomba!

CYRIX 387DX-40 MHz Coprocesszor

5.280 Ft

AT 386SX-40MHz	8.136Ft	80 Mb HDD	16.368 Ft
AT 386DX-40MHz 8 k Cache	10.136Ft	120 Mb HDD	17.944 Ft
AT 386DX-40MHz 128 k Cache	12.536Ft	170 Mb HDD	18.992 Ft
AT 486DLC-33MHz 8 k Cache	15.792Ft	250 Mb HDD	23.520 Ft
AT 486DX2-66MHz 256 k Cache	64.792Ft	340 Mb HDD	29.992 Ft

AdLib kártya	1.992 Ft	300VA szünetmentes:	11.992 Ft
Sound Blaster 2.0	4.992 Ft	500VA szünetmentes:	18.992 Ft

Áraink a 25 %-os ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!

CompArt Kft

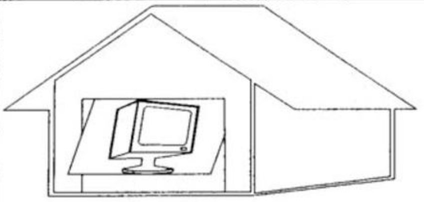
CA

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) I. em.

Budapest, István út 10. *Tel.: 169-5155/35*
Fax: 189-8623

AT486DLC 40 MHz Cyrix copr 128 Kcache	25.490 + ÁFA
AT386DX40 MHz 8K Cache	10.900 + ÁFA
AT386DX40 MHz 28K Cache	12.900 + ÁFA
AT386SX 33 MHz	7.990 + ÁFA
101 billentyűzet (MTEK, CLICK)	1.790 + ÁFA
MONO VGA monitor	9.900 + ÁFA
SVGA multisync monitor	24.900 + ÁFA
256 SIMM RAM	1.390 + ÁFA
Baby ház, mnitorony kijelzős	4.990 + ÁFA
80 MByte HDD	15.960 + ÁFA
130 MByte HDD	17.900 + ÁFA
170 MByte HDD	18.900 + ÁFA
210 MByte HDD	21.840 + ÁFA
250 MByte HDD	22.900 + ÁFA
340 MByte HDD	29.900 + ÁFA
1 MByte SIMM RAM	4.990 + ÁFA

Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.



Computer Garázs BT

4029 Debrecen
Lorántffy u. 2.
Tel./Fax:
(52) 348-104

PARKOLJ LE NÁLUNK!

AdLib hangkártya	***2 080***
Sound Blaster 2.0 + software	***5 920***
UltraSound sztereo MIDI hangkártya	***19 920***
Warrior 5 PC alapjoystick	***960***
Aviator 5 kétkezes PROFI PC joystick	***2 240***
Földelhető monitorszűrő - üveg 14"	***720***
486DX-50 MHz, 3 VL Bus (256k cache)	61 600
486DLC-40 MHz alaplap (128k cache)	18 800
386DX-40 alaplap (8/64k cache)	12 400
286-os alaplapok + 1 Mb RAM, már	6 000
Trident 9200, 16 millió színű SVGA kártya VL Bus 1 Mb/2 Mb, 1280x1024	9 920
120 MB WD2120 HDD, 13 ms	19 200
170 MB WD1170 HDD, 13 ms	20 800
250 MB WD2250 HDD, 13 ms	24 800

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!

Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb.
Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák, kalandmodulok, szakfolyóiratok és KLUBÉLET!

NHL HOCKEY

Talán emlékeztek még, az előző PC-GURU-ban bemutattunk egy hokijátékot, a Wayne Gretzky Hockey 3-t. Akkor az volt a PC-s jégkorong-programok közül a legjobb, ám azóta eltelt egy kis idő. Két évvel ezelőtt az Electronic Arts kiadta Mega Drive-ra NHL Hockey című programját, mellyel 1991 és 1992-ben elnyerte az év Mega Drive játéka címet. A PC-tulajdonosok áhítozva nézték, bárcsak PC-re is megjelenne ez a csúcs program, most eljött az ő idejük. Az Electronic Arts végre kiadta az NHL Hockey PC-s átiratát.

A konzolos játékok MS-DOS-verziói általában silány utánérzetei az eredetinek, de néha akad azért egy-egy kivétel, ezek egyike az NHL Hockey. Az eredetihez képest javítottak a grafikán, a menedzseri funkciók kezelése kiforrottabb lett, és a játékmenet sem veszett el.

A kellemes bejelentkező képernyő után a játék főmenüjéhez (EA Sports Central) jutunk. A mérkőzésekre vonatkozó beállításokat, a csapatok és bajnokságok menedzselését irányíthatjuk innen. A különböző funkciókat a képernyő tetején megjelenő legördülő-menü megfelelő pontjaiból érhetjük el. A game-menü alpontjai felülről lefelé haladva a következők:

1. **Game team1 at team2** - Itt választhatjuk ki a bemutató meccset játszó két csapatot.

2. **Exhibition settings** - Itt a meccsre vonatkozó beállításokat tehetjük meg (felülről lefele haladva a menüpontok: sérülések, les, manuális sorcsere, 2 vonalas les, sérülések, zene, hang és digi beszéd ki illetve bekapcsolása valamint a harmad hossza).

3. **A player1-, player2-controls** és a **sound settings** egyértelműek.

Ha mindezeket beállítottuk, akkor elmehetünk a file-menübe és a New exhibition game opcióval lejátszhatjuk az első meccsünket. A következő képernyőn (**Scouting Report**) a két csapat összehasonlítását tekinthetjük meg nyolc kategóriában. Ha alul az **away** vagy a **home lines** gombok közül a csapatunknak megfelelőre klikkelünk, akkor megeditálhatjuk a sorokat. Itt jelölhetjük ki, ki lesz kispados, és összeállíthatjuk a sorokat. Jobboldalon a névsorból kiválasztunk egy nevet, majd a **Roster** menüből a **Scratch player** opcióval kispadra tehetjük, míg a **Dress player** opcióval az egyik sorba rakhatjuk a játékosokat. Végül a **Line editor** menü, **Use these lines** opciójával kezdhetjük el a most beállított sorokkal a meccset. A játékosokat a numerikus billentyűzettel és a *Space*, illetve *Alt* billentyűkkel irányíthatjuk. Az *Alt* billentyűvel passzolhatunk, átválthatunk a korongot cipelő ellenfélhez legközelebbi játékosunkra, illetve védekezhetünk az éppen aktív védőnkkel. Ha a *Space*-t röviden leütjük, akkor közeli, gyors lövést ad le játékosunk, míg egy ideig lenyomva tartva majd elengedve távoli bombákat küldhetünk kapura, végül ha nincs nálunk a korong, akkor a *Space*-t lenyomva bekapcsolja játékosunk az utánégetőt, és a legközelebbi ellenfél felé száguld. A meccs megszakításaiban (pl. feldobás előtt) válthatunk sort; a képernyő alján ekkor a választható sorok felváltva villognak, és amikor a nekünk kedvező van soron, nyomjuk meg egyszerre a *Space* és az *Alt* billentyűket. Az *F9* gombbal hozhatjuk le a kapust. A mérkőzés közben az Esc lenyomásával pause-olhatunk, ekkor az Announcers Booth képernyőjére kerülünk, ahol lementhetjük a meccs állását, statisztikákat nézhetünk... Bármilyen kimentett meccset az **EA Sports Centralban** tölthetünk be a File menü open opciójával. Meccs közben a szebb jeleneteket az *R* billentyű lenyomásával ismételtethetjük meg(akár le is menthetjük alul a save gombra klikkelve). Az *F1*-től *F4*-ig (illetve 2 személy esetén a másik játékos *F5*-től *F8*-ig) gombokkal válthatunk a játék kellős közepén a sorok között. Az **EA Sports Central File** menüjéből a **New Playoff Series**-t választva két tetszőleges NHL-beli csapat közötti meccssorozatot indíthatunk. Ha a kiválasztott két csapat azonos divízióban van, akkor az első fordulóban kezdenek a csapatok. Ha azonos conference-ben vannak, akkor a harmadik fordulóban, míg ha a csapatok külön conference-ben vannak, akkor közvetlenül a Stanley-kupáért játszanak. (A Stanley kupa négy division-ból áll, melyek páronként alkotnak egy-egy conference-t.)

Az *EA Sports Central*-ban a **File** menü **New League** opciójával kezdhetünk új bajnokságot. Választhatunk az '92-93-as évad újrajátszása, ill. egy teljesen új liga létrehozása közül. Kiválaszthatjuk a nem gép irányította csapatokat, és végül jelszóval láthatjuk el bajnokságunkat, ezzel védve a nem kívánt beavatkozásoktól. A mecccsek lejátszását a **File** menü **Next League Game** opciójával kezdhetjük el. Ekkor a havi meccs-menetrendből a meg-

felelőre klikkelve indul a mérkőzés. (Vigyázat!, ha előre ugrunk egy hónapot, akkor a gép automatikusan generál eredményeket az átugrott, játékos és a gép közötti mérkőzésekre.) Ha több gépen (mindenki szépen otthon a megszokott kis masináján) szeretnénk egy közös bajnokság meccseit lejátszani, akkor az **EA Sports Central / Files menü / Export**, illetve **Import database** funkciókkal tehetjük meg. (Indítunk közösen egy bajnokságot egy gépen, a többieknek exportáljuk az adatbázist. Otthon mindenki betölti azt, lejátssza a meccseket, lementi, majd ahonnan exportáltuk az adatbázist oda-vissza importáljuk a többiek új adatbázisait) A bajnokság adatait az **EA Sports Center/File menü/League Manager**-ben rendezhetjük össze, és tölthetjük fel a legfrissebb adatokkal. Most ennek fontosabb opcióit írom le:

· **Merge League Files:** Ennek választásával az újonnan lejátszott meccsek eredményeivel kibővítve írhatjuk felül a bajnokságunkat.

· **Remove/Add team:** játékos által irányított csapatokat törölhetünk, illetve vehetünk fel a bajnokságba.

· **Trade Players:** Két játékos-irányította csapat között játékoscserét bonyolíthatunk le vele. Egyszerre max. két játékos cserélhető, és a cserélt játékosok számának meg kell egyeznie a két oldalon.

· **Rebuild databases:** Ha a központi adatbázis (ahonnan exportáltuk a csapatokat, és ahová visszatöltjük azokat) be van töltve a gépbe, akkor ha egy játékos elveszti az általa lejátszott meccsek eredményeit tartalmazó floppy-t, akkor ezzel a paranccsal az utolsó merge-elés utáni állapotot le lehet menteni a játékosnak.

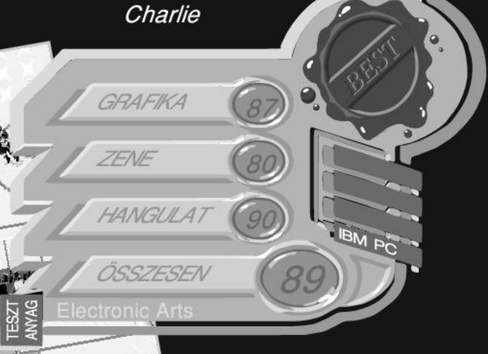
· **Merge and Update League Databases:** ha nem történtek drasztikus változások a bajnokságban (játékoscsere, csapatok megszüntetése illetve létrehozása, vagy alapvető beállítások megváltoztatása), akkor ezzel a paranccsal bevezethetők a legújabb lejátszott mérkőzések adatai a régiek mellé a bajnoki táblázatba.

· **League Highlights:** A bajnokság meccsei során kimentett visszajátszások nézhetők meg itt. Végül az

· **Update Team Databases:** ezzel a merge-elt adatbázisokban szereplő játékosok táblázatait tölthetjük fel a legfrissebb adatokkal. Miután halad a bajnokság előre egyre inkább érdekessé válnak a statisztikák. A program **Statistics** menüpontja alatt többféle szempont szerint is meg tudjuk vizsgálni az eredményeket. A **Statistical Type** menüpontnál beállíthatjuk, melyik meccsek alapján kérjük a statisztikát: a '92-93-as évad vagy saját bajnokság, illetve teljes szezon vagy csak a rájátszás meccsei alapján. A **Standings**-nél megnézhetjük a bajnoki táblázatot, ahol a jelölések a következők: győzelem (W), vereség (L), döntetlen (T), kapott gól (GF), lőtt gól (GA), pontok (P), és győzelmi arány (PCT).) Ezek után következik három menüpont, mellyel beállíthatjuk, hogy mi szerint legyenek rendezve a csapatok, a játékosok, illetve a kapusok. Egy-két mérkőzés lejátszása után mindenki könnyen el fog tudni igazodni a menük között.

A játékosokat hátulról, félfelülnézetben látjuk. A pálya kb. két-harmada látható egyszerre, és függőlegesen scrolloz. Mivel a scroll igen gyors és folyamatos, így a játék áttekinthető, nem csak egy kusza ütőcsapkodás. A képernyőn minden animált, a kispadon ülő, fejüket forgató vagy éppen frissítőt szürcsölő cseréktől kezdve a nézőtéren szurkoló, integető, felugráló nézőkön át a pályán küzdő játékosokig. A pályán egyszerűen mindent meg lehet csinálni, még olyan finomságokat is, hogy az ellenfelet a lövés előtti utolsó pillanatban kibillentem egyensúlyából. Ilyenkor nagyokat táncolva próbál egyensúlyozni, és keresi korongját hiába. A játékosok mozgása nagyon megközelíti a valódi játékosokét. Az amerikai jégkorongra oly jellemző, a játék szüneteiben megszólaló elektromos orgonát természetesen nem felejtették ki a programból, ez is közelíti a számítógépen játszott meccs hangulatát egy valódi meccséhez. Figyeltek arra is, hogy ne csak egy jól játszható arcade-hokijáték legyen, ezért minden egyes játékos tudása a programban 16 kategóriában 1-től 100-ig van értékelve, így jól tudták szimulálni a bajnokságot és a benne résztvevő csapatok közti erőkülönbségeket. Ez a játék új mércét állít fel a PC-s sportjátékok kategóriájában. Megmutatja, hogy PC-re is lehet szép, összetett és még jól is játszható sportjátékot készíteni. Ha szereted a jó sport-programokat, és főleg a jégkorongot, akkor megjött amire vártál. Indulhat az NHL liga!

Charlie



HANGKÁRTYA TESZT

Mára a PC-n való játék igen népszerűvé vált.Ebben szerepet játszott a 256 színű VGA grafika elterjedése, de legalább ilyen fontos volt az egyre csúcsabb hangkártyák megjelenése. Míg Amigán minden egyes modellben ugyanaz a hanggenerátor lapul, addig PC-n egyre újabb hangkártya-standardek és modellek tűnnek fel. Ennek előnye a rugalmas váltás lehetősége, de hátránya, hogy vételkor igen nehéz eldönteni - vajon melyik standardnek megfelelő kártyát fogják a programok támogatni. Ebben a döntésben próbál segíteni az Aztech cég **Sound Galaxy** hangkártyáival, melyek egyszerre több szabvánnyal is kompatibilisek. Három kártyát kaptunk kipróbálásra, lássuk őket.

Sound Galaxy BX2

Ez a kártya a sorozat induló-modellje. **Adlib** és **Sound Blaster** kompatibilitásával a játékok legtöbbjével jól használható. 8 bites, mono kártya, 4-44.1 kHz-en tud digitalizálni (ismeri az ADPCM formátumot is). Található rajta egy 11-hangos FM szintetizátor. A joystick-portba integráltak egy Sound Blaster-kompatibilis MIDI-interface-t; a fülhallgató-kimenetre a hangot egy 2.5 wattos erősítő biztosítja. A bonusként hozzá adott mini hangfalak méretük ellenére határozottan jól szólnak, természetesen HIFI minőséget ne várjunk. A DOS és Windows meghajtókon kívül több programot is mellékelnek a kártyához: Sound tracks (rezidens program dalok lejátszására), Galaxy Master: hangdigitalizáló, szerkesztő és lejátszó segédprogram; WINDAT: windows-os hangdigitalizáló és szerkesztő beépített OLE funkciókkal. Egy példa erre: ha Windat és a Winword ablaka nyitva van, van készen egy hangmintám és egy szöveg-file, akkor drag and drop eljárással (a windat ikont a bal gombot folyamatosan nyomva tartva a szöveg fölé viszem és ott elengedem) hangot rendelhetek egy szöveghez, táblázathoz, stb. Végül, de nem utolsó sorban a SOUNDSCRIPT című program, mellyel egyszerűbb multimédiás programok készíthetők DOS alatt. A népszerű .FLI formátumú animációk alá keverhetünk MIDI , .WAV és .VOC file-okat, valamint CD-ROM-ról bejátszhatunk számokat. Eközben a digitális keverőt szabadon szabályozhatjuk. A szerkesztő rendszere és parancsai (Pl: goto, endrepeat stb) eléggé emlékeztetnek a Basic nyelvre, így könnyen megtanulható a kezelése. A sync paranccsal az animációk és a hang egyszerre indítható. Egy név.scr nevű file-t hozunk létre, mely az ss név.scr paranccsal futtatható. Összességében véve elég komplex bemutatók állíthatók elő ezen egyszerű multimédia-szerkesztő nyelvvel DOS alatt, ami nem utolsó dolog, hiszen sokan nem használnak windowst, de igényük lenne ilyen programok készítésére.

Sound Galaxy NX PRO

A sorozat középső kártyája az SGNXPRO, mely **Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro2, Covox Speech Thing és Disney Sound Source** kompatibilis. A kártyán egy 20-hangos FM szintetizátor (OPL3) szolgáltatja a zenét. A digitalizáló részre jellemző, hogy 8 biten 4-től 44.1 kHz-ig tud monoban digitalizálni, míg sztereóban 22.05 kHz-ig, ezzel a SB pro2 tudását érve el. Található a kártyán egy analóg/digitál mixer is. Manapság egyre nagyobb a CD-ROM lejátszók jelentősége, mivel sorra jelennek meg szuper, csak CD-n kiadott programok (7th Guest a Virgin-től vagy Rebell Assault a Lucasarts-tól stb.), és ez a tendencia csak erősödni fog. A CD-ROM-ot vagy külön vezérlőkártyával kapcsoljuk a gépbe (ez az ideálisabb, mert gyorsabb, azonban általában jóval drágább is) vagy a másik megoldást választjuk: ha van a hangkártyán megfelelő CD-ROM-vezérlő, akkor arra kötjük rá. Az ilyen kategóriájú kártyákhoz képest pozitív eltérés, hogy kétféle AT-buszos (Panasonic és Mitsumi) CD-ROM interface található rajta, és opcionálisan még egy SCSI vezérlő is kérhető. A kártyán lévő erősítő itt már 4 wattos, a Midi-port a game-portba építve az előző kártyáéval megegyezik. A BX2-höz adott szoftvereken kívül helyet kaptak a csomagban a Sound Galaxy NX Pro Mixer, Sound Galaxy CD-Player (Audio CD-k lejátszására), és a Monologue című programok is. Ez utóbbi egy rezidensen működő beszéd-szintetizátor, melynek segítségével különböző windows-os alkalmazásokkal (pl. MS-WORD) "felolvastathatjuk" a beírt szöveget, illetve adatokat. Három üzemmódja van:

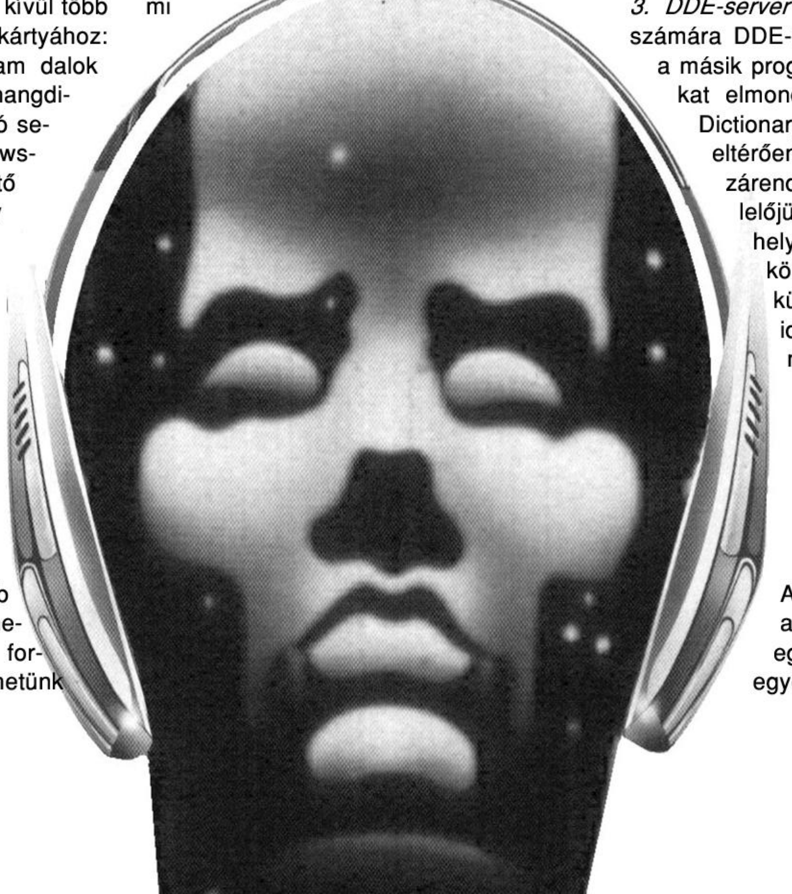
1. Clipboard: a clipboardba másolt szövegeket olvassa fel aktiválás után.

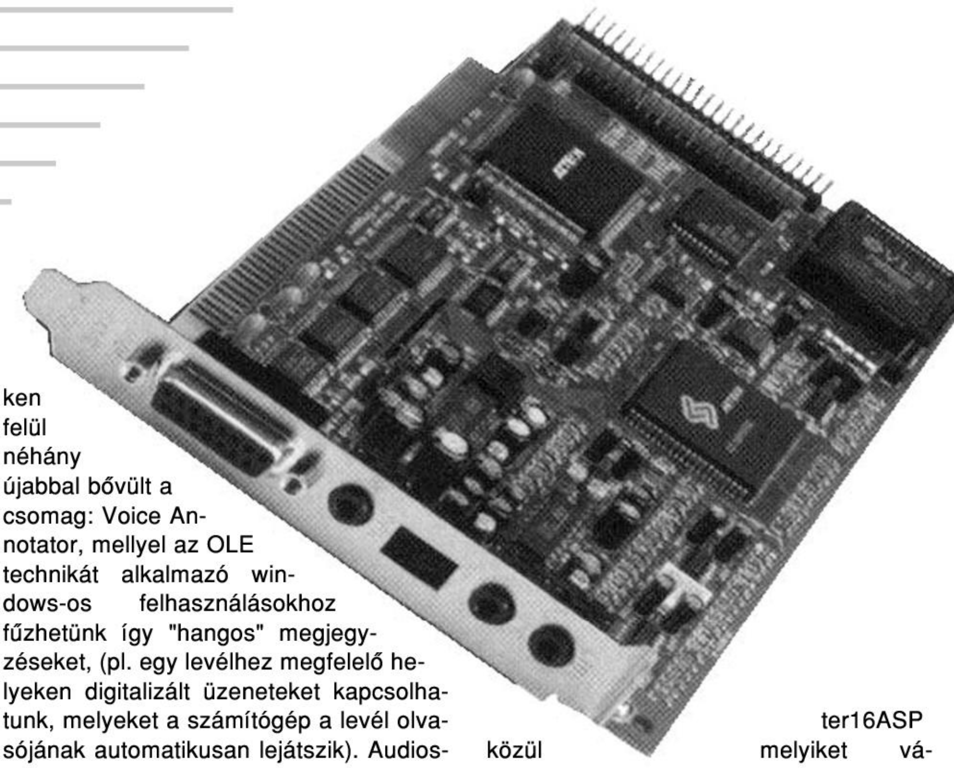
2. Excel üzemmód: a meghallgatni kívánt cellák kijelölése után a programot aktiválva felolvassa azokat.

3. DDE-server üzemmód: a monologue számára DDE-üzenetek érkeznek, akkor a másik programok által küldött adatokat elmondja. A programba épített Dictionary Manager-rel az írásától eltérően ejtendő szavakhoz hozzárendelhetjük fonetikus megfelelőjüket, így biztosíthatjuk a helyes kiejtést. Hallva sokkal könnyebben észrevehetők a különböző hibák, és még időben kijavíthatóak lesznek, így sok helyen jól alkalmazható ez a program. Ehhez a kártyához szintén adják a mini-hangfalat és a hifi-kábelt.

Sound Galaxy NX PRO16

A Sound Galaxy NX Pro16, a kártya-család legújabb és egyben legkorszerűbb tagja egyértelműen az SB16, illetve





az SB16ASP konkurenciájaként készült. 5 szabványt támogat: **Adlib, Sound Blaster pro2, Disney Sound Source, Covox Speech Thing, és Microsoft Sound System (egy ideig az MS Sound system-mel való kompatibilitásával egyedülálló volt a hangkártya-piacon)**. Ezek segítségével mind játékra, mind windows-os felhasználói programokkal együtt is hatásosan alkalmazható. A zenét, a ma legtöbbször felhasznált FM-chip az OPL3 szolgáltatja. A kártyán lévő digitalizáló 8, illetve 16 biten 4-től 44.1 kHz-n sztereóban tud felvenni és lejátszani; az ADPCM formátumot ismeri, így a mintákat gyorsan tudja 2:1, 3:1, illetve 4:1 arányban ki és betömöríteni. A tisztább hangzás érdekében alkalmazzák a dinamikus szűrőket. A game-portba épített midi-interface az előző két kártyáéval megegyező rendszerű. A Panasonic és Mitsumi CD-ROM interface természetesen itt is adott, és a SCSI vezérlő kit opcionális. A hangkártya készítői tisztában voltak vele, hogy bár kártyájuk a legjobbak közé tartozik az FM szintetizátoros modellek között, azonban az FM-szintézist alkalmazó kártyák ideje lassan lejár, és helyüket fokozatosan átveszik az élethűbb, ún. wave-table szintézisen alapuló kártyák, ezért tettek a kártyára egy bővítőhelyet, ahová egy Wave-Power nevű daughter-board kapcsolható. Ezen, a csak az "anyakártyával" együtt használható modulon, az Ensoniq cég chipkészlete található, mely mostanában igen nagy népszerűségnek örvend a hangkárta-gyártók között. Így sokkal élethűbb hangzás állítható elő, mint az FM-szintézissel, és a kártya Roland MT32 kompatibilissé varázsolható. (Ez a modul egyébként az SB16-ra is ráakasztható, a Wave-Blasternek szánt bővítőhelyre.) A felhasználó bonuszként egy kis mikrofont, hifi-kábelt és egy walkman-fülhalgatót talál a dobozban. Az előző kártyákhoz járó szoftvereken felül néhány újabbal bővült a csomag: Voice Annotator, mellyel az OLE technikát alkalmazó windows-os felhasználásokhoz fűzhetünk így "hangos" megjegyzéseket, (pl. egy levélhez megfelelő helyeken digitalizált üzeneteket kapcsolhatunk, melyeket a számítógép a levél olvasójának automatikusan lejátszik). Audiostation - ez a windows-os programcsomag a Voyetra cég terméke, mellyel egy házi HIFI-berendezéshez hasonlóan kinéző képernyőn tudjuk vezérelni a hangfelvételt és a különböző lejátszási formákat. Elemei külön-külön is használhatók. A moduljai: az audio-keverő; CD-lejátszó; wav, voc file felvevő és lejátszó; és midis felvevő és lejátszó. Midi Orchestrator: egy csatorna-orientált midi-felvevő, -lejátszó és -keverő. Végül de nem utolsó sorban a legfontosabb új program a HSC Interactive:ez egy könnyen kezelhető, windows alatt futó multimédiás szerkesztő program. Az Amiga-Vision-höz hasonlóan ikonokból folyamatábrát építve, könnyedén, komplex alkalmazásokat hozhatunk létre, melyekben a különböző kép és hang-eseményekbe a felhasználó interaktívan beavatkozhat. (Ezekre a legegyszerűbb példa, mikor többféle animáció és képsor van, melyek közül a felhasználó választhat, és közben szól alatta a zene és effektek különböző forrásokból). Mindhárom kártya komoly vetélytárs a maga kategóriájában. Ami mellettük szól: a magasszintű kompatibilitás (a játékok mindegyikével használhatók, és sok felhasználói programmal is együttműködnek), a kedvező ár és a jó szoftverellátottság. Ha valaki olcsón FM-szintis kártyát akar venni, akkor bármelyiket véve jól jár. Komolyabb zenei felhasználásra azonban inkább egy wave-table szintetizátoros kártya ajánlható. Sokan nem tudják eldönteni, melyik új 16-bites kártyát vegyék, a Sound Galaxy NX Pro16 és a Sound Blaster16, illetve SoundBlaster16ASP közül melyiket válasszák. Az első kettő közül a SGNXPro16 egyértelműen kedvezőbb, hiszen olcsóbb, és a másik kártya szolgáltatásain felül még az MS Sound System-mel is kompatibilis. A SGNXPro 16 és a SB16ASP között már nehezebb dönteni. A SGNXPro16 itt is kitűnik kedvező árával és MS Sound System-kompatibilitásával, azonban a SB16ASP-ben alkalmazott ASP technika (mely a szignálprocesszoros jelfeldolgozást jelenti) igen előnyös szöveg-felismeréssel dolgozó programoknál. Az utóbbi két kártya közül mindenki pénze, a kártyának szánt felhasználási terület és igényei szerint döntsön. A kártyákat a *Win Computertől* kaptuk kölcsön tesztelésre.

Charlie

USER software MANUAL

Igen, már megint sikerült beleválasztanom. Kicsit szégyellem, hogy most kénytelen vagyok szidalmazni az On-Line játékát, már csak azért is, mert a készítő neve csak egy betűvel kevesebb mint az enyém. A készítőt természetesen nem Shy-nak hívják, hanem Peter Turcannak. Még az is lehet, hogy rokonok vagyunk, de ezt ezentúl erősen tagadni kényszerülök.

Napoleon ügyben már az elmúlt számban levizsgázhattam. Most sem lenne ez másképp, ha a játék érne annyit, hogy sokat írjunk róla. Azt le kell szögezni, hogy nem egy Fields of Glory.

Sajnos Napoleon három legnagyobb csatája inkább hasonlít egy szöveges kalandjátékhoz, amiben nem történik semmi kaland.

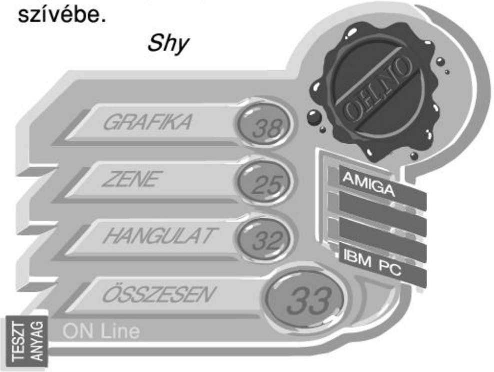
A grafika tökéletesen silány, vektortájon pálcika emberek vezette kocka-alakzatok. Remek stratégia, csupán egy dolog kellemetlen, hogy tökéletes angolsággal kell megadnunk az összes csapattest mozgását, támadási és védekezési formáját.

Az alapparancsokat tartalmazza a kézikönyv, így ezeket most nem írom le. Nem hinném, hogy bárki a betöltés után tovább erőltetné. Pl. D-Erlon order your artillery to shell to Hougoumont! = D-Erlon utasítsa tüzérségét, Hougoumont lövetésére! stb. Ugye milyen izgalmas?

Sajnos Waterloo, Borodino és Austerlicz egyáltalán nem kapta meg azt a kidolgozást, amit érdemelt volna. A programok színvonala (még a stratégiai vonatkozásúaké is), szerintem ma már ennél sokkal magasabb mércével mérendő.

Az On-Line ezzel a három csatával nem lopja be magát a játékosok és a stratégák szívébe.

Shy



Hirdetésfelvétel kizárólag cégek részére,

valamint

vidéki céges és magán terjesztők jelentkezését várjuk az alábbi telefonszámon:

183-72-99

ELENDER COMPUTER

1134 Budapest, Csángó u. 13. Tel./Fax.: 129-9080
4029 Debrecen, Csapó u. 100. Tel./Fax.:(52) 313-795
6725 Szeged, Katona J. u. 9. Tel./Fax.:(62) 310-269
8200 Veszprém, Madách I. u. 11. Tel./Fax: (88) 328-235
9700 Szombathely, Hunyadi u. 45. Tel./Fax: (94) 312-265
7626 Pécs, Hold u. 15. Tel./Fax: (72) 324-307

ELENDER

Nyitva: hétfő-péntek, 9-17 óráig

120 MB Winchester ______ 19.900

210 MB Winchester ______ 23.900

JETBOOK 486/DX 33 Notebook 209.900.-
4 MB RAM, 80 MB Winchester, VGA LCD

JETBOOK 486 SLC Notebook 175.000.-
4 MB RAM, 80 MB Winchester, VGA LCD

Kisvállalkozások figyelem!
Ha nálunk vásárol, akkor egy számlázó és készletnyílvántartó programot adunk ajándékba Önnek.

Vállalkozásoknak kedvező lízing lehetőséggel is!

386SX/33 1 MB RAM, 1,2 MB floppy, 40 MB Win. 14" VGA mono, 256KB VGA vez. **54.400.-**	**386SX/40,** 2 MB RAM,1,2 MB floppy, 80 MB Win. 14" VGA mono, 256KB VGA vez. **65.200.-**
386/40, 128KB cache 4 MB RAM, 1,2 MB floppy, 120 MB Win. 14" sVGA color, 512KB VGA vez. **95.900.-**	**486/33,** 256KB cache 4 MB RAM, 1,2 MB floppy, 200 MB Win. 14" sVGA color, 1 MB VGA vez. **139.900.-**

Samsung 0912 9 tű, 80 karakter, FX-850 compatibilis, magyar karakter készlet **17.900.-**	**Samsung 2421** 24 tű, 132 karakter, LQ-1050 compatibilis, magyar karakter készlet **42.500.-**

Diákok alapítványi támogatás formájában kedvezménnyel vásárolhatnak!

Az árak ÁFA nélkül értendők, kp. fizetés mellett, 1+2 év garanciával

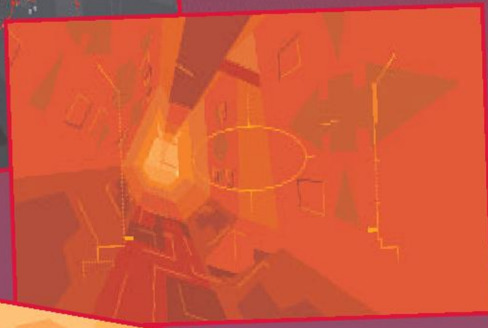
Naprakész információk a teletext 374. oldalán olvashatók

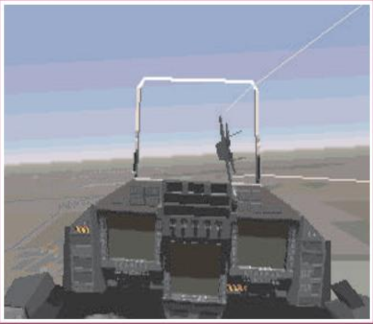
T.F.X. · Digital Image Design · Inferno

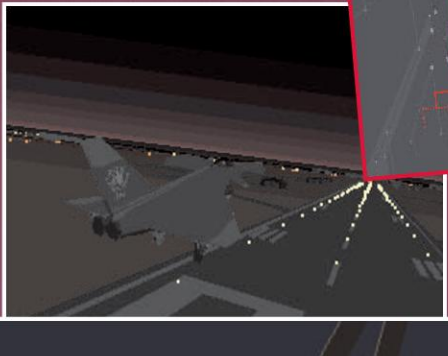
T.F.X. annyit jelent: Tactical Fighter Experiment. Elég merész dolog a Strike Commander után "hagyományosnak" tűnő vektoros repülőszimulátorral kijönni, de a D.I.D. mindig ügyelt a folyamatos játékmenetre, a szuper sebességre, s így rendkívül élvezetes játékokat adtak ki. Így lesz ez a T.F.X. esetében is, amelynek a zenéjét a híres Alien Sex Fiend csapat csinálja. A T.F.X. pilótájaként az ENSZ színeiben repülünk, három gépet választhatunk: F-22, F-117A és az Eurofighter 2000-et, amely napjainkban is fejlesztés alatt álló modell. Több hadszíntér között választhatunk - Kolumbia, Szomália, Jugoszlávia és a South Pacific lehet a hadszínterünk. A játék mindenki igényét ki akarja elégíteni, három választási lehetőséggel: Arcade, Realistic és Military Spec. Az első lehetőségben csak lövöldözni kell, a második már realisztikus fel, leszállást igényel, míg a harmadik fokozatban már a hőmérséklet ingadozásoktól kezdve, a szél sebességéig minden számításba van véve. Lassabb gépek esetén a látótávolságot is csökkenthetjük. Több fokozatú autopilóta van beépítve: automata célkövetés, automata harc, automata leszállás - mindent megtanulhatunk, ha figyelemmel követjük a robotpilótánkat. 200 küldetés áll rendelkezésünkre, de akik tervezni szeretnének, azok a játékkal együtt megkapják a küldetéstervezőt, s így a küldetéseket ki is lehet menteni egy lemezre, csereberélni barátok között.

A D.I.D. cég több szuper minőségű vektorgrafikás játék készítője: Az F-29 Retaliatortól az Epicig. Két ilyen játékkal magasra emelte a műfaj lécét s több mint egy évig folyt a fejlesztés. Most a D.I.D. cég 18 embert alkalmaz: ezekből a jelen pillanatban 10 dolgozik az Indernón, a többiek az utolsó simításokat végzik a T.F.X.-en. Az Infernó az Epic folytatásaként is felfogható, de egy kicsit hosszabb lesz - 700 íróm, hétszáz küldetést is tartalmaz. A játék csak '94 februárjára lesz kész, de nagyon sok ray- tracing animációt tartalmaz majd, nagyobb küldetések közötti átvezetéshez is. Ez a játék is lesz PC CD-ROMon (természetesen a floppy verzió is elmaradhatatlan) és Amiga CD³²-n is.

Masell







Street Fighter 2 PC

A Street Fighter II végre itt van PC-re is! A játék a játéktermekben indult a világkörüli hódításra, s elképesztő népszerűségre tett szert. Ezekután a SEGA és NINTENDO tulajdonosok koptathatták az irányítóbillentyűzetüket, majd tavaly karácsonykor az Amigások versenyezhettek egymással. Az Amiga verzió szerintünk szuperre sikeredett, de mások szerint (akik a konzolos játékkal játszottak sokat) kicsit lassú. Nos, a PC változat viszont már tényleg lassúra sikerült - egy 386-os gép 40 MHz-zel nem a legideálisabb. (A dobozon minimum 286-ot ajánlottak.) A játék pozitívuma viszont, hogy billentyűről könnyen kezelhető (definiálható 6! gomb - nem 10!). A 93/3-as GURUban lévő leírással kapcsolatban az volt az egyetlen kifogás, hogy nem ismertettük a karakterek speciális fogásait. Először a védekezést tanuljuk meg- ez a hátrafelé irányt jelenti. Mindenkinek van egy ún. "közeli fogása" is, amit akkor tud használni, ha az ellenfél a közvetlen közelébe kerül. Így pl. RYU válldobást és fejen átfordulásos dobást alkalmazhat. Ezeket a mozdulatokat az irány + lövésgombbal aktivizálhatjuk. A speciális fogások már több gyakorlást igényelnek, általában billentyűkombináció az egész.

RYU: **Tűzlabda:** le, jobbra le, jobbra (folyamatosan) és az ütésgomb.
Sárkányököl: jobbra, le, le/jobbra plusz ütés.
Hurrikánrugás: le, balra/le, balra és rugás.

HONDA: **Száz pofon**: ütés gomb többszöri gyors megnyomása egymás után.
Szumó lefejelés: húzzuk hátra a joyt 2 másodpercig, majd előre és nyomjuk meg az ütés gombot.

BLANKA: **Elektromosság**: lövésgomb gyors egymás utáni megnyomása.
Forgó támadás: hátra 2 másodpercig, majd előre és ütés.

GULIE: **Hangrobbanás**: hátra 2 mp-ig, majd előre és ütés.
Villámrugás: lefelé 2 mp-ig, majd felfele és rugás gomb.

KEN: **Tűzlabda**: le, jobbra előre, előre és ütés.
Sárkányütés: jobbra, le, ferdén le és ütés aktivizálja.
Hurrikán rugás: le, jobbra le, jobbra és rugás.

CHUN LI: **Gyorsrugás:** rugásgomb gyors egymás utáni megnyomása.
Forgószél rugás: lefele 2 másodpercig, majd fel és rugás.

ZANGRIEF: **Forgó ütések**: ütésgomb nyomogatása (tűzlabdák ellen is véd).
Halálos Dugóhúzó: balra le, le, le, jobbra és ütés.

DHALSIM: **Jóga tűz**: le, jobbra le, jobbra, és ütés.
Jóga Láng: balra le, le, jobbra le, jobbra, és ütés.

Masell

Fatty Bear's Birthday Surprise

A Putt Putt után ismét egy a legfiatalabb korosztály számára íródott játékot mutatunk be az Electronic Arts jóvoltából.

Este van... Kayla búcsút vett kedvenc kismackójától, Fatty Bear-től és elaludt. Az éj közepén azonban varázslatos módon megelevenednek a játékok, hogy meglepetést készítsenek Kayla holnapi születésnapjára. A meglepetés több részből áll: tortát sütnek, feldíszítik a szobát és a fali kitűző táblára kirakják a Happy Birthday feliratot. E feladatokat (természetesen) az általunk irányított macinak kell elvégeznie. Fogjuk tehát hozzá!

Kayla szobájából kilépve az emeleti folyósón találjuk magunkat, Kayla szobájával szemközti ajtón a fürdőszobába jutunk, ahol a szekrényben meglelhetjük a konyhai mérőedényt. A szennyes ledobón keresztül a pincébe jutunk, ahol a garázs ajtaját nyitó szerkezetet lelhetjük meg. A pincéből az udvarba jutunk, egy egyirányú ajtón keresztül (vissza ezen az úton nem mehetünk). A ház körül rengeteg érdekes dolog van, melyek a játék végigjátszásához nem szükségesek, de remek szórakozást kínálnak, ilyen pl. a tekepálya vagy a fa tetején levő kilátóban a csillagos ég megfigyelése.

Ha már a szabadég alatt vagyunk, akkor menjünk a garázsba is, ahol magunkhoz vehetünk egy zsák cukrot, mely a létrán állva érhető el. A ház ajtaján át a konyhába jutunk (a másik ajtó a földszinti hallba vezet, innen a háttérben levő ajtón keresztül juthatunk a konyhába). A konyha közepén egy csomag látható, melyet kibontva szabadon engedhetjük a születésnapi ajándéknak szánt kiskutyát. Mintha Pandora szelencéjét nyitottuk volna ki, annyi gondot okoz a kutya pl. ellop három betűt a Happy Birthday feliratból és a torta alapanyagaiból is elcsen egyet. Ekkor nagy üldözési jelenetben lehet részünk, már mint mi üldözzük a galád ebet, egészen addig, míg egy bezárt ajtón levő egérlyukon keresztül számunk elérhetetlenné válik az alapanyag.

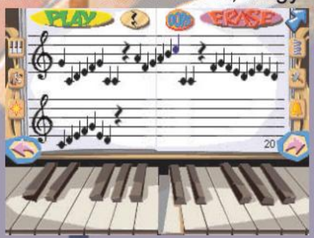
Tehát ott tartunk, hogy folytatjuk az alapanyagok gyűjtögetését a konyhában, a szekrények és a hűtőgép roskadozik tőlük. A hűtőben levő sajtot magunkhoz véve menjünk fel ahhoz a szobához, amelynek az ajtaján az egérlyuk látható. A sajtért cserébe megkaphatjuk a szoba kulcsát, ily módon visszaszerezhetjük az elveszett alapanyagot. Ha már az emeleten vagyunk, akkor a szomszédos ajtón a szülők hálószobájába jutunk, ahol a beépített szekrényben folytassuk kalandozásainkat. A dobozokról leugorva és visszapattanva, feljuthatunk a kötél tetejére, ahol már elérhetjük a szalagokat tartalmazó dobozt. A lejutás kevésbé elegáns - szerencsére nem szenvedünk maradandó károsodást.

A konyhában most visszacsomagolhatjuk a rosszcsont kiskutyát, melyet a hűtőből kivett csonttal édesgethetünk magunkhoz. Most már nincs akadálya a tortasütésnek. Minden hozzávalónk megvan hozzá. A végső sütést Matild Nyúl végzi, akihez egyébként segítségért is fordulhatunk, ha nem találtuk meg valamelyik kelléket. További tortákat is süthetünk, ha végeztünk a díszítéssel.

Kayla szobájába visszatérve segíthetünk Gretchen-nek a szoba további feldíszítésében: öt lufit kell felfújnunk és elindulhatunk megkeresni a hiányzó három betűt. Gyakran az egész házat körbe kell járnunk, érdemes a fa tetejét is meglátogatni, mert néha oda rejti el a betűt a kutyus. Kayla szobájának jobb oldali falán levő táblára feltűzve a megtalált betűket, a feladatunkat sikeresen teljesítettük. Ezzel a varázslat hatása véget ér, reggel lesz és kezdetét veszi az ünneplés.

A játék során több kisebb játékszert is találhatunk, ilyen Kayla szobájában levő öltöztetőfej, a nappali zongorája, az akvárium, a telefon stb. Ezek miatt nem érdemes a játék gyors befejezésére törekedni, sőt mivel lehetőség van a játékállás kimentésére a játékot később is folytathatjuk. Általában elmondhatjuk, hogy minden tárgyhoz tartozik valamilyen animáció vagy hanghatás, továbbá azt is, hogy ezért nem csak egyszer érdemes próbálkozni velük.

(JOCO)



GRAFIKA	92
ZENE	90
HANGULAT	93
ÖSSZESEN	91

BEST

IBM PC

TESZT ANYAG

Electronic Arts

WING COMMANDER ACADEMY

THE CUSTOM MISSION SIMULATOR

Gondot okoz a beilleszkedés a társadalomba? Nem ismerik el egyenrangú félként embertársai? Úgy érzi nem szolgálja elég hatékonyan a hazáját? Netán egy kis izgalomra vágyik? Forduljon hozzánk! A TCSN Akadémia vállalja, hogy csupán öt hónap alatt a Galaktikus Szövetség elsőosztályú űrvadászpilótát képez magából.
Harcolhat Kilrathi ászok és árulóvá vált szövetségesek ellen, a legmodernebb vadászgépeken, vagy bombázókon repkedhet gyilkos aknák között és mindezt úgy, hogy közben ki se kell lépnie a lakásából. A Virtual Reality 183.532-es verziója a tökéletes illúzió világába repíti magát.
Próbálja ki! Nem bánja meg. Ha esetleg mégsem lenne megelégedve az oktatás színvonalával, harminc napon belül visszafizetjük a teljes oktatási költséget.

Akár ezzel az amerikai hirdetésekre épülő népbutító szövegű bevezetővel is kezdhetném a leírást (sőt ezzel is kezdem), ugyanis ez a játék is legalább olyan színvonalú, mint az újságokban megjelenő hirdetések.
Bár túlságosan egyik része sem tetszett a WC-nek, de az eddigieket legalább némileg feldobták a szépen megrajzolt űrhajók, az egyre nagyobb kihívást jelentő küldetések, és a kellemes kategóriába sorolható kerettörténet. Nos, ebben a részben egyedül a szép űrhajók maradtak meg, a játék összes többi jellemzőjéről jobb nem is beszélni.

Na, de lássuk, mi is az a Wing Commander Academy? Ez lényegében egy oktatóprogram, mely fölkészíti a mindenre elszánt vállalkozót a sorozat többi részeinek embertpróbáló nehézségeire. (Közben pedig szépen elveszi az életkedvét is.) A játékban két választási lehetőségünk van: vagy mi állítunk össze néhány nekünk tetsző küldetést, vagy pedig végigszenvedjük az előre megtervezett 45 űrcsatát. Ez utóbbiakat persze nem úgy kell elképzelni, mint valami érdekfeszítő csata jeleneteit, hanem egyre nehezedő részekből álló monoton lövöldözést. (Pl. az első szinten ki kell lőni egy űrhajót, a másodikon kettőt, a harmadikon hármat stb.) Ezeket egyébként a Create Mission menü Gauntlet pontjában tehetjük meg.
A küldetések megalkotása már némileg összetettebb, bár az sincs túlkomplikálva. Ehhez szintén a Create Missionba kell belépnünk. Itt különféle ikonokat csodálhatunk meg. Középen alul néhány űrhajó képe látható. Ezekre mutatva a képük megjelenik a bal alsó kis monitoron. A monitor alatt beállíthatjuk, hogy milyen ügyes legyen az ellenséges(!) gép pilótája. Ezek után a fönt látható radarra kipakolhatjuk a hajókat, illetve különféle tárgyakat. Ez alatt pedig egy, a radaron lévő hajóra mutatva leolvashatjuk a nevét és a pilótája inteligenciáját.

A jobb oldalon a **Pilot Ship** opcióban kiválaszthatjuk, hogy melyik hajóval akarunk repülni, a **Wingman**-nel pedig, hogy ki legyen a szárnysegédünk. (Ez a választás a Gauntlet részre is érvényes.) A **Load/Save** opciókban az elkészített küldetéseket tölthetjük be, illetve menthetjük ki, a **Clear**-rel letörölhetjük a radart, a **cancel**-lel kiléphetünk a missziókészítő módból, az **Execute**-tal pedig elfogadhatjuk a kész küldetést.

Még három ikonról nem esett szó. A Nav point alatt azt állíthatjuk be, hogy a küldetésen belül hány helyszín legyen, így mindegyik helyszínre különféle feladatokat találhatunk ki. Pl.: 1-es: 5 Sartha támadása, 2-es: kijutás egy aszteroida mezőből stb.
A másik ikon a hajók felsorolása végén látható RND. Ezt választva a gép véletlenszerűen elkezdi kipakolni az ellenséges hajókat a térképre. Az így készített "küldetést" az **Execute**-tal fogadhatjuk el. A **Remove** ikonnal pedig egy általunk fölpakolt hajót szedhetünk le egy területről.
Mivel a hajók műszerein nem változtattak a WC2 óta, legfeljebb az elrendezésükön, ezt most nem fogom leírni. Aki nem tud rájönni a kijelzők jelentésére az elolvashatja azokat a GURU 92/3 számában. Annál inkább érdemes megemlíteni az űrhajók tulajdonságait.

Broadsword: Eredetileg anyahajók támadására tervezett nehézbombázó, de vadászgépként is jól használható. Erős fegyverzete, valamint pajzsa miatt egyike a leglassabb vadászoknak (max. sebesség: 320 kps, cirkálási sebesség: 150 kps) és a gyorsulása is elég gyenge. A fordulékonysága valamivel átlag alatt mozog (5 fok/másodperc). Bár az irányíthatósága nem épp kimagasló, jól felszerelt arzenálja miatt mégis az egyik legsokoldalúbb, legjobban használható hajók egyike.

Crossbow: A Broadswordhoz hasonlóan ez a hajó is erős páncélzatú objektumok kilövésére szolgál, viszont sima bombázó besorolása ellenére szinte mindenben túltesz rajta. A sebessége 370/200 kps, gyorsulása átlagos, max. fordulékonysága 8 dps (alig kevesebb, mint egy vadászgépé), és ráadásul a páncélzata is sokkal erősebb. Egyedül a fegyverzet az amiben esetleg alulmaradhat, de ebben is szinte alig valamivel.

Epee: Ez a könnyűvadász inkább gyorsaságában, mint védelmében tűnik ki. Gyorsulása és sebessége kiváló (480/250), fordulékonysága is a lehető legjobb (10 dps). Fegyverzete inkább kis gépek leszedésére alkalmas, anyahajók ellen szinte semmit nem ér, gyenge páncélzata miatt pedig jobb, ha azok közelébe sem megy.

Ferret: Felderítő vadász. Ezt a gépet információszerzésre, nem pedig közelharcra tervezték. Ezt a nagyon gyenge pajzsa, valamint az egyetlen pár Mass Driverből álló fegyverzete is. Sebesség szempontjából viszont kevés gép veszi föl vele a versenyt (500/360). Gyorsulása is jó, fordulékonysága pedig átlagos (8dps).

Morningstar: Ez egy nehézvadász, nagy sebességgel (400/220), kiváló gyorsulással, és átlagos fordulékonysággal (8dps). Nevéhez hűen (Csatacsillag) kevés ellenfele van a hasonló kaliberű gépek között. Fegyverzete elég erős, páncélzat szempontjából pedig (a nagy rombolókat leszámítva) a Crossbow mögött áll a második helyen. Ideális vadászgép.

Rapier: Közép kategóriájú harci-vadász. Ez a gép megközelíti a Ferret sebességét (450/250), ráadásul minden másban túltesz rajta. Gyorsulása tökéletes, max. fordulékonyság: 10 dps, közepes pajzzsal, és nagy választékú fegyverzettel van fölszerelve. Dragon, egy híres Szövetségi pilóta ezt a gépet nevezte a legjobb elfogó-vadásznak.

Sabre: Ez egy nehéz csata-harcos erős fegyverzettel, és az átlagosnál valamivel jobb pajzsokkal. Ehhez hozzáadva még a nagy sebességét (400/220) tökéletes gyorsulását, és 8 dps-os fordulékonyságát egy félelmetes csatahajót kapunk.

Wraith: A Wraith a Terran Tech Laboratoriesban készült New Yorkban. Bátran állíthatom, hogy nincs még egy olyan hajótípus, ami ilyen kimagasló teljesítményekre lenne képes. Sebessége félelmetesen nagy (600/400), gyorsulása messze a legjobb, irányíthatósága is a legtökéletesebb (10 dps), ráadásul a páncélzata is elég erős (főleg az orrban lévő) és fegyverzet szempontjában is megállja a helyét. A Wraith a leggyorsabb hajó az ismert univerzumban.

Candar Space Station: Ez egy űrállomás. Hossza 400 méter, súlya 600 tonna. Éppen nagy mérete miatt csupán 20 kps/10 kps sebesség elérésére képes, azt is nagyon lassan, fordulékonysága pedig minimális, mindössze 1 dps. Pajzsa alul és fölül a leggyengébb, fegyverzete pedig mindössze 2 Flak Gunból áll. Az állomás védelme főként a vadászgépek feladata, mivel néhány Kilrathi bombázó elég a pajzs megsemmisítésére.

Dorkathi: Innentől a Kilrathi hajókról lesz szó. Ez a hajó katonai csapatok szállítására szolgál. Sebessége elég alacsony (200/100), gyorsulása is gyenge, fordulékonysága pedig szinte semmi (2dps). Páncélzata egy szabvány középbombázóéval egyezik meg, fegyverzete pedig 3 Flak Gunból áll.

Drakhri: Elég jó gyorsulással és sebességgel rendelkező vadászgép (400/200), fordulékonysága viszont nem épp a legjobb (7dps). Fegyverzete is elég gyér, páncélzata pedig szinte semmi. Nem nehéz a leszedése.

Grikath: Ez is egy gyenge harci űrhajó. Viszonylag lassú (330/200) és mellesleg lassan gyorsul, 3dps a fordulékonysága, és nem túl nagy a fegyverválaszték. Egyetlen pozitívuma talán a viszonylag erős pajzsa.

Jalkehi: Ez is egy elég gyér "nehézvadász". Elég lassú (360/200) és igencsak vacak a fordulékonysága (2 dps). Viszont említést érdemel a 4, azaz négy db lézerágyú, valamint az átlag 13 cm vastag páncélzat. Ezen túl nincs benne semmi különös.

Jrathek: Ez már kemény ellenfél. Sebessége óriási (500/350), szupergyorsan gyorsul, 10 dps a fordulékonysága. A fegyverzete is elég veszélyes, erős ágyúi vannak, ezen kívül a páncélzata sem épp elhanyagolható. Nem árt odafigyelni erre a hajóra a csatában.

Ralatha: Ez egy cuki kis romboló. Bár hossza kb. megegyezik a harcibázisével, súlya majdnem kétszer akkora, a sebessége viszont nagyságrendekkel nagyobb (250/150). A gyorsulása ennek is elég gyér, a fordulékonsága pedig még rosszabb (1 dps), viszont háromszor annyi és sokszor olyan erős fegyverei vannak, mint a bázisnak. Mindennek tetejébe a páncélzata is sokkal erősebb, ráadásul az orrában lévőt meg sem lehet semmisíteni. Jó szórakozást a szétlövéséhez.

Sartha: Ez egy gyík kis lélekvesztő. Fegyverzete szinte semmi, páncélja, mintha ott se lenne, fordulékonysága pedig 4dps. Egyedül talán a sebesség az, ami viszonylag elfogadható (400/220). Egy képzett pilótának nem lehet ellenfél.

Strakha: Ez még az előbbi hajónál is rosszabb. 320/200 kps sebesség, gyenge gyorsulás, 4dps fordulékonyság, vacak fegyverzet, Hihetetlenül gyenge pajzs. Viszont van egy speciális tulajdonsága: bele van építve egy álcázó berendezés, amellyel pár másodpercre láthatatlanná teheti magát.

Befejezésül következzenek a kezelő gombok.

G: Ágyúk közti választás
W: Rakéták közötti választás
T: Célpont kiválasztása
L: Célpont befogása
ALT-ENTER: Chaff-pod kilövése
TAB: Utánégető
BACKSPACE: Azonnali állj
A: Autopilóta
D: Hajó sérülési adatai
C: Kommunikációs panel
V: Video bekapcsolása
ALT +/-: Játék gyorsítása/lassítása

Created By
CK Rainbird

WAR IN THE GULF

Az Empire Software folytatva a szép és dicső hagyományokat 1993-ben kiadta a Team Yankee és a Pacific Island folytatását. A program ha lehet még bonyolultabbra és nehezebbre sikeredett mint az elődjei.

Prológus

Associated Press news story 27 February 1995: Egy fiatal izraeli katona lelőtt 6 palesztin munkást tegnap Jeruzsálemben. A katona azzal védekezett, hogy terrorista gyanús elemeknek vélte őket.

The Times, London 4 March 1995: A hétfői gyilkosságok miatt lázongások törtek ki a Gházai övezetben. Rengeteg ember halt meg a harcokban.

The Washington Post, 11 March 1995: Amerika 14 szakértőből álló csoportot küldött a területekre.

State Department press release, 24 March 1995: Clinton elnök találkozott Hussein elnökkel és az 1990/1991-es Öböl háború területeiről folyt a vita.

The Washington Post, 25 March 1995: Az elmúlt éjjel 2 diverzánst is elfogtak a kuwaiti határnál, nem messze Rumalia olajmezőitől.

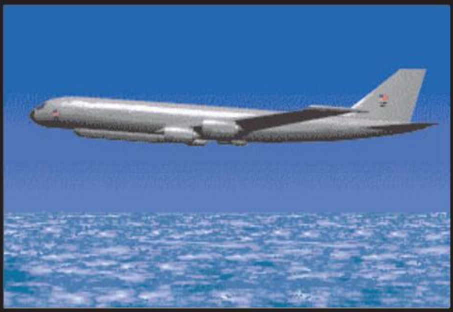
Television news story, 30 March 1995: Iraki erők állásokat foglaltak el a határ túloldalán. Az 1990-es megmozdulások óta nem volt tapasztalható hasonló méretű csapatösszevonás.

United Nations Security Concuil Resolution 999, 30 March 1995: Fenn áll a veszélye egy újabb iraki támadásnak Kuwait ellen.

Private communication to Captain Sean Bannon, Team Kuwait, Ahmadi, 30 March 1995: Ma reggel 9:15-kor megindult a támadás Kuwait ellen. A betörő iraki csapatok elfoglalták Bubiyan és Failaka szigetét. Elsődleges feladata, hogy visszafoglalja ezeket az ellenségtől.

És elkezdődött a harc...

A program irányításában és kezelésében nagyon hasonlít az elődeire, ezért csak nagy általánosságban érdemes ezekről beszélni. Azokat a részek, melyek újdon-



ságot jelentenek a programban - természetesen kiemelem.

Az indítás után a már megszokott parancsnokválasztás következik, ha engedélyezzük a programnak a lemezre írást (csak így érdemes), akkor a parancsnokunk folyamatosan tud előre lépkedni a küldetések között. Az aktuális terep neve, valamint a kilőtt, illetve az elveszített tankok számát láthatjuk itt. Továbblépve a harci területet tudjuk kiválasztani. Az aktuális terep több küldetést tartalmaz, ezeket a négyzetek jelképezik. A már elfoglalt területek sárgával, míg az elfoglalásra várók pirossal vannak jelezve. Válasszuk ki a következő területet a kurzor segítségével. A következő képernyőn a csapatainkat tudjuk felszerelni. Ha az első küldetést játszuk, akkor a gép felajánl nekünk egy automatikus beállítást, amit nem árt ha elfogadunk. Ha ezt nem akarjuk, akkor a következőképpen tudjuk végrehajtani ezt a tevékenységet. A kép tetején láthatjuk a négy csapatot szimbolizáló kockát. Minden csapatba 4 egységet rakhatunk maximálisan. Az egységeket a jobb oldalon látható felső kockával tudjuk megvenni. Ez alatt az egységek muníció ellátottságát, valamint néhány extra dolgot tudunk elintézni. Az extra dolgok között az egységek javítása (csavarkulcs), morál javítása (étel, ital) és a bevetési idő meghosszabbítása szerepel. Nagyon kell vigyáznunk az anyagi helyzetünkre, mert a játék során a missziók között a kilőtt tankokat, valamint a többi dolgot mind csak ebből tudjuk fedezni. A pénzünk csak a kilőtt ellenséges objektumokért járó fejpénzzel nőhet, így nem árt ha takarékoskodunk vele. Ha nekünk kell felszerelnünk a csapatot, akkor vigyázzunk arra, hogy lehetőleg mindenféle járműből válasszunk magunknak, mert nem véletlenül van négy fajta. A leírás végén néhány szót majd ejtek még a fegyverekről, illetve a járművekről.

Miután túlestünk a beállításon, az eligazításon megtudhatjuk az aktuális célokat. A

megjelenő térképen a program természetesen csak nagyjából közli a célok helyét, nagyrészt nekünk kell pontosan megkeresnünk őket. A szem ikonra kattintva néhány soros infot kapunk a főbb pontokról. Nem árt, ha megjegyezzük a kiemelt helyeket, mert könnyen eltévedhetünk a térképen. Az ágyú ikonra kattintva, a csata közbeni támogatást állíthatjuk be. Ez háromféle dolog lehet:

HE - High Explosive
DPICM - Dual-Purpose Improved Conventional Munitions
SMOKE - füstfelhő

A támogatás idejét és a pontos helyét is beállíthatjuk.

Ezekután már végre a játékképernyőt látjuk magunk előtt. Az elődök ismerőinek már egyértelmű lesz a négy kis képernyő kezelése. A legfontosabb itt az üzemmódváltó ikonok (térkép, 3D látkép, Status), valamint a Zoom ikon, amely segítségével egy kicsit távolabb láthatunk a szokásosnál. A 3D-s képernyőn tudunk a kiválasztott fegyverrel tüzelni. Ha bekapcsoltuk a lézeres távmérőt, akkor egy kis segítséget kapunk a tüzelésnél. A megjelenő célkereszt kockára vált, ha pontosan ráálltunk a célra. Vigyázzunk arra, hogy a rakétánál (TOW), csak álló helyzetben tudunk tüzelni. A tornyot az iránytű segítségével tudjuk forgatni vagy ha kényelmesek vagyunk, akkor a jobb

egérgomb nyomvatartása mellett a látómezőn is forgathatjuk. Sajnos itt nem tudjuk irányítani a tankunkat, ezt csak a térképen tehetjük meg. Vigyázzunk arra, hogy a fegyvereknek egy bizonyos idő kell az újratöltéshez, ezért jól fontoljuk meg a lövéseinket. Nem árt ha az éjszakai látást biztosító ikont gyakran használjuk, mert így legalább jól elkülönül a háttértől a tankok képe. Megjegyzem, elég durva dolog a tankokat és a hátteret hasonló színnel rajzolni, de persze az életben pont ez a lényeg (mármint a rejtőzködés). Hasonló az előbb leírt funkcióhoz a füstön átlátó segédeszköz, ez nagyon jól jöhet néha. A térképen elég sok új dolog van. Az aktuális térképrészletet nagyítani, illetve kicsinyíteni tudjuk. Nagy nagyítás esetén a csapatban lévő tankok elkülönülnek egymástól, bár ennek gyakorlati értéke nincsen. Az ellenséges egységek sajnos csak csapat szinten láthatók a térképen (ha egyáltalán láthatók). Elég rossz dolog a programban, hogy nem tudjuk mindig, hogy hol vannak az ellenséges egységek, de ez lehet, hogy direkt így jó(?). Ne lepődjünk meg, ha az erdőből kiront egy ellenséges csapattest, ez elég gyakori fogása a programnak. A csapat sebességét, valamint a célpozíciót is itt tudjuk beállítani. Az órán a támogatás várható érkezési időpontját kísérhetjük figyelemmel. Beállíthatjuk itt még a négy egység haladási formációját is, mely gyakorlatilag nincs nagy hatással a csatákra. A kiválasztható hat formátum mindenféle igényt kielégít. A térképet a nyilak segítségével mozgathatjuk vagy a már leírt kényelmes funkció szerint. A Status képernyőn gyakorlatilag semmilyen tevékenységet sem végezhetünk, csak a csapat állapotát tekinthetjük meg. Ha nagyon lepusztul a csapatunk, akkor nem árt ha egy másik csapattal vonulunk tovább. Persze ilyet nem illik igazán mondani, mert a program lényege pont az lenne, hogy a négy csapatunkkal közös akciót hajtsunk végre, összehangolt támadást indítsunk az ellenség ellen. Sajnos ez csak álom marad a tapasztalatlan játékosoknak, mert mindenki örül, ha egy csapatot normálisan tud irányítani.

A terepen nagyon sokféle tereptárggyal találkozhatunk. Ezek egy részének kilövése emeli, míg más része csökkenti az anyagi lehetőségeinket. Általánosságban a polgári célok kilövése nem igazán hasznos, míg a katonaiaké ajánlott. A küldetéseket nem érdemes részletezni, mert ez több oldalt jelentene. Minden terep minimum 5-6 küldetést tartalmaz, így elég sokáig biztosít kellemes kikapcsolódást a lövöldözni vágyóknak. Tekintsük most át, hogy milyen harci eszközök állnak a rendelkezésünkre a programban:

M-1 Abrams Main Battle Tank
A legjobban használható és a legerősebb harci egységünk. Tűrőképessége a legnagyobb, ezért az arcvonalra ajánlom. Fegyverzetét a Heat és a Sabot lövedékek jelentik (minden harci jármű kifogyhatatlan lőszerkészlettel rendelkezik a sima gépágyúból, azonban sajnos ez nem igazán használható a bevetések alatt).

M-113 Armoured Personnel Carrier
Csapatszállító jármű, mely sajnos csak Tow rakéták hordozására alkalmas. Alkalmazása eléggé korlátozott, pontosan a kevés fegyverfajta miatt.

M-2 Bradley Infantry Fighting Vehicle
Könnyű harckocsi, mely inkább manőverezőképességével tűnik ki a többi jármű közül. Fegyverzetét szintén a Heat és a Sabot lövedékek jelentik. Korszerűbb típus, mint az M1, de sérülékenyebb konstrukció.

M-901 Improved Tow Vehicle (ITV)
Már a nevéből is következik a fő felhasználási területe. A hordozott 10 Tow rakéta elég nagy tűzerőt képvisel a harc közben. Lehetőleg messziről támadjunk ezzel a típussal, mert így tudjuk jól kihasználni a rakéták nyújtotta előnyt, valamint a konstrukció nem igazán tűrőképes.

Az ellenséges erők a következőkkel rendelkeznek:

· **T-62 Main Battle Tank**
· **T-72 Main Battle Tank**
· **BMP-2 Infantry Fighting Vehicle**
· **BTR-60 Armoured Personnel Carrier**

Végül néhány szó a fegyverekről:

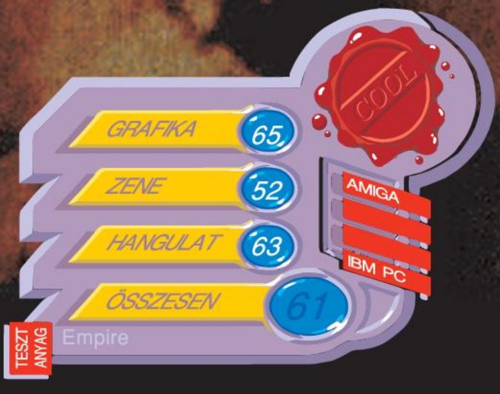
· **Heat**
Nagy robbanóerejű anti-tank lövedék. Hatótávolsága 1100 méter.

· **Sabot**
Nagy hatótávolságú romboló lövedék. Hatótávolsága 2500 méter.

· **Tow**
Nagy hatótávolságú optikai vezérlésű anti-tank rakéta. Kilövése csak álló járműről lehetséges. Hatótávolsága 4000 méter.

Ennyi lett volna a War in the Gulf bemutatása. Nagyon jó programról van szó, azonban valószínűleg egy kicsit elvetették a sulykot a készítők, a program nehézségével kapcsolatban. Ettől függetlenül remek a program és bárkinek nyugodtan ajánlhatom, aki egy kis lövöldözésre vágyik.

Bear™



Ultima VII

PART TWO

A "Serpent Isle" a folytatása a díjnyertes Ultima VII - "The Black Gate"-nek. A játékban Britannia földjét egy Guardian nevű illető hordái fenyegették aki mellesleg egy nagyhatalmú szuperlény fogproblémákkal. Avatarként (a jó fiú avagy hős az Ultima történetekben) természetesen megmentetted a birodalmat, és keresztűl húztad a Guardian és a jobbkeze, Batlin terveit.

A történet

A Serpent Isle másfél évvel a Guardian legyőzése után folytatódik. Egy varázstekercs, amit a Guardian írt feltárja, hogy Batlin (aki eltűnt a "Black Gate" rész végén) a Serpent Isle-ra menekült. Ez egy másik része a világnak, amit úgy érhetünk el, hogy két hatalmas oszlop között áthaladnunk. Ez a két oszlop az óceánban van, és elteleportálja az utazókat a céljukhoz. A tekercs azt is feltárja, hogy Gwenno (hű társad, Iolo felesége) is elutazott a Kígyószigetre. A megszállott Black Gate játékosok ezt már mind tudhatják, hisz egy tekercset az előző részben is találhatták Iolo házában, amit Gwenno írt a férjének.

Lord British, vonakodva bár, de elküldi Britannia bajnokát, Avatart a Serpent Isle-ra, hogy megtalálja Gwennot és Batlin felett ítélkezhessen.

Áttekintés

Az előtörténet rövid, de profi animáció. Mivel az egyik kiállításon láttam a teljes animot, kicsit meglepett ez a rövidített változat. Mivel a játék így is 25 Mbyte helyet foglal el a hard diskeden, végülis érthető, miért maradt le a teljes animáció a lemezekről. A végső animáció már jobb, de keményen meg kell dolgoznod azért, hogy láthasd!

Az első kérdés, amit az emberek feltesznek, hogy miért nem az Ultima VIII. címet kapta a játék. A válasz az, hogy a "Serpent Isle" ugyanazt a kódot alkalmazza mint az elődje, és új számot csak olyan játék kaphat, ami új technikát valósít meg. Így került a sztorira a "part II" ragasztmány. Ennek ellenére van egy-két változás a Black Gate kódhoz képest. Elsőként, a játék kicsit gyorsabb lett. Másodszor, a karakterek arcai nagyobbak lettek, és így csúcs minőségűek. Harmadszorra, az "inventory management system" is javult, így a karakterek "felöltöznek". Végre, a játékról azt is elmondhatjuk, hogy bug (hiba) mentes. Ez volt az egyik legnagyobb gond a Black Gate-tel.

Ezen apró különbségektől eltekintve a játék ugyanazt a (csodálatos) rendszert alkalmazza, ami a Black Gate- ben van. A grafikákat gyönyörűen megrajzolták, fokozatosan fedik fel a világ teljességét. A grafikák teljes képernyő méretűek, nincsenek egy kis ablakba besűrítve. Új grafikai elemekkel bővült a játék - tundra, északra a térképen, a furcsa Orphidianok (Serpent Isle őslakosai), templomok és új szörnyek, mint pl. az óriásteknősök!

A hang is szuper. Több zenei részlet van, mind-mind a megfelelő hangulatú. Soundblasteren is jól szólnak, de Roland hangkártyával abszolút fantasztikus a hatás. Ezen felül a Soundblaster tulajok digitalizált beszédet hallhatnak az animált részeknél, a játék bizonyos részeinél. Ez is nagyon jó minőségű, bár Richard Garriot (a sorozat tervezője) szereplése kevésbé látványos!

Az irányítási rendszer ugyanaz mint a Black Gate-ben. Az irányítási rendszer nagyon könnyen megtanulható, egyszerű és könnyen érthető a karakterek irányítása, és a sok tárggyal való bíbelődés.

Most már tudhatjuk, hogy a hangja, az irányítás tökéletes. Milyen hát maga a játék?

Amint a hajó áthalad a Serpent Pillarok között, amin Te (Avatar) és a társaid (Dupre, Shamino és Iolo) tartózkodnak,

elkezdődik a játék. A nyugati parton lépünk a Kígyósziget földjére, és nincs rá lehetőség, hogy ezen az úton is jussunk vissza. A kiszállás után indul a küldetésünk.

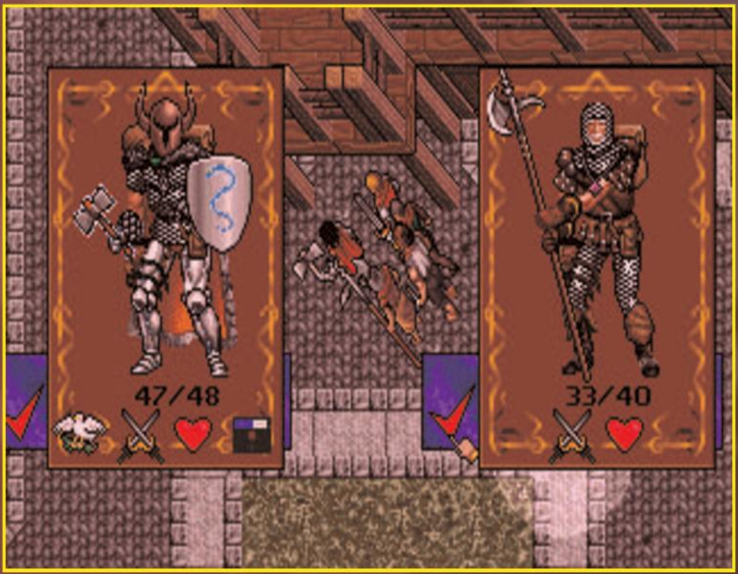
Hamarosan felfedezed, hogy a dolgok nem állnak valami fényesen ezen a vidéken. Szinte rögtön egy furcsa vihar csap le a csapatodra, láthatóan eltávolítva titeket egymástól. Megtalálni őket, ez lesz az első feladatod. Ahogy a társaid, a használható tárgyaid is eltünnek, helyettük haszontalan dolgokat találsz csak. Úgy néz ki, hogy ezek a mágikus viharok ugyanúgy kihatnak a tárgyakra, mintahogy az emberekre is! Megtalálni az értékes felszerelésedet lesz a következő feladatod.

Az út mellett egy furcsa szerzetes tűnik fel, azt állítva, hogy Te vagy az a hős, akit Ő keres. Úgy tűnik, hogy ezek a viharok egy borzasztó apokalipszis kezdete, amit egy globális egyensúlytalanság okozott, amelyet a próficéia szerint Neked kell helyreállítanod. Ha hibázol, az viszont a világ végét jelenti! Na, még egy megoldandó apró probléma...

Segítségül a szerzetes odaadja a Hit Homokóráját, ami korrektül feltámasztja a halottakat. Folytatva utunkat, Shaminoval találkozunk, majd egy város állja utunkat: Monitor. A város lakói Sosariából valók (mint ahogy a Serpent Isle összes lakója). Minden Ultima rajongó tudja, hogy Sosaria volt az a föld, ahol az Ultima I. és III. játszódott. Ultima III. és IV. között, amikor Lord Brittish egyesítette Sosariát a királyságával, azok, akik ellenezték az uralmát, elhagyták a városokat és megalapították "Új Sosariát". Ez az alapítás a Serpent Isle-ban történt. A Monitorban lakó emberek a Montor keleti és nyugati ikervárosában laktak eredetileg, a Fawn város lakói pedig megtartották a város nevét és tengerközeli pozícióját. Moon város lakói Moonshadere változtatták a város nevét. Bizonyos emberek nem igazán kedvelik Lord Brittish-t, azt gondolva, hogy trónbitorló. Ez problémákhoz vezethet, több mint egy helyzetben! Egy érdekes fordulata a történetnek, hogy kiderül, Shamino eredetileg egy Lord volt a Serpent Isle-on és megtekinthetjük a várát, végül találkozunk a szerelmével, akit hátrahagyott...

Iszonyú sok dolgot csinálhatunk és rendkívül sok információt kapunk rövid idő alatt. Az információk megemésztése elég ijesztő eleinte. A tanulási út sokkal meredekebb ebben az Ultimában, mint a többiben, ami nem rossz, ha játszottál már vele, de zavaró lehet, ha először látod. Egy másik észrevehető változás az, hogy a Serpent Isle jelentősen kisebb terület, mint Britannia, de az emberek száma és az általuk hordozott információmennyiség is jóval több. Amíg ez a tény csökkenti a célnélküli barangolást, iszonyú sok olvasnivalót jelent! Ennek a fejlődésnek a megítélése a ízlés dolga (mármint hogy előre vagy visszafejlődés-e).

A legnagyobb gondom az volt a játékkal, hogy túl lineáris. Az előző Ultima játékokban lehetséges volt (többé-kevésbé), hogy úgy fejezd be a játékot, ahogy TE akarod. Ezalatt azt értem, hogy kihagyhattál bizonyos küldetéseket, ha azok túl nehéznek bizonyultak számodra, és elkezdhettél másokat. Csak a végső, játéknyerő küldetésteket kellett befejezned, bizonyos sorrendben. Ez a rendszer egy bizonyos szintig gátat vetett a frusztrációnak, és megengedte a legtöbb embernek, hogy a játék nagy részét láthassa.



A Serpent Isle nem ilyen. Van egy szép út, amely csak kisebb letéréseket enged meg. Ha elakadsz, tényleg elakadsz! Még a kézikönyv is azt javasolja, hogy sok mentést csinálj, mert lehet, hogy a rossz irányba indultál el, és végül egy lehetetlen helyzetbe kerülsz! Nekem, ez rendkívül borzasztóan hangzik.

A másik problémám a csomagolással van. Mindig is szerettem az Ultimák csomagolását, de amióta az Origin beállt az Electronic Arts csapatba, ez a csomagolás rovására ment. A kézikönyv gyenge, a dobozolás béna és még egy ... és még egy ... alig bírom leírni, szóval még egy ... műszálas térkép sincs a dobozban!!! Mi történik?!! (A kiadások csökkentése, az!)

Ha tudsz ezekkel a hibákkal élni (és a térképen kívül én tudok!) a játékmenet bőven vigaszt nyújt. A cselekmény úgy bontakozik ki, mint egy interaktív film, amelyben te vagy a sztár, amíg teljesen le nem bilincselnek a világ csodálatos karakterei. Olyan, mint egy jó könyv, amelyet nem akarsz lerakni amíg el nem olvastad a végéig. Csak játssz és játssz!

Tényleg annyi minden tennivalónk van a Serpent Isleban, és annyi finom húzás van a játékban, amely a világot életre kelti. Egy tapasztalt játékosnál is sokáig tart a végigjátszás. Nem fogom elrontani a sztorit azzal, hogy elmesélem az egészet, de a befejezés is tartogat egy-két meglepetést! Még ha van is egy-két kisebb hibája, a "Serpent Isle" a híres elődei hírnevét is elhomályosítja, mint a stílus egyik klasszikusa.

Tippek

1. Írj le mindent egy füzetben! Ez az egyedüli útja annak, hogy minden fontosabb eseményre emlékezz. Beszélj MINDENKIVEL.

2. Jól kezeld az inventorydat. Próbálj olyan tárgyakat megtartani, mint: kaja és pénz, akár a többi társadnál is.

3. Lophatsz, amíg nem kapnak el!

4. Ne siess elhagyni Monitort. Sok hasznos tárgy található itt.

5. A Lovagok Tesztje könnyű. Ne feledd el az álfalak és titkos ajtók utáni kutatást sem.

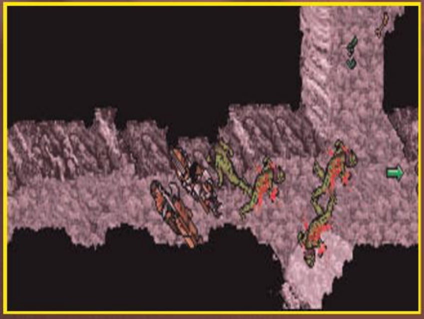
6. A Goblin falu csak egy barlangrendszeren keresztül érhető el. A bejárat az egyik fa törzsében található, északnyugatra Monitortól és délnyugatra FAWN-tól. Jól meg kell nézned a helyet, hogy megtaláld.

7. Van egy szövetség Monitorban. A bártulajdonosban nem bízhatsz meg, de kik lehetnek a többi tagok?

8. Sok aranyra lesz szükséged, hogy Mondshadebe juthass.

9. Estramot csak a fia segítségével tudod megtalálni. De ki is ő?

10. Harcban a gyengébb embereidnek lőfegyvereket adj (pl. nyílpuskát) és ők támadjanak a szárnyakról. Az erősebbek vigyék a kézi fegyvereket, mint pl. kard. Gyakorlatozz a fegyvereiddel, amikor csak tudsz! Szerezd meg a varázsbaltákat, amilyen gyorsan csak tudod!



11. A varázskönyvet nehéz megtalálni, és egy hosszabb tartozkodást is igényel a szerzetes szigetén.

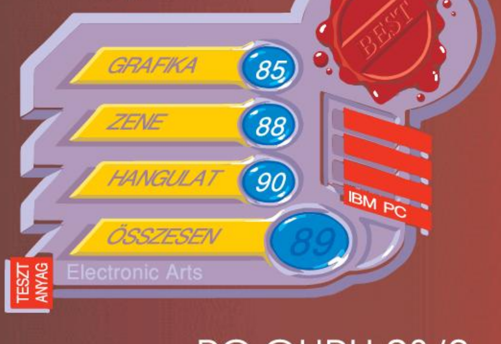
12. Ne hagyd Boydont meghalni! (Ne vidd keresztül a fény falain.)

+1. A Serpent Isle sok titkos alagutat és átjárót rejt. Kutass mindenütt.

Ha elakadsz, még mindig megveheted a Silver Seedet. Ez egy datadisk a Serpent Isle-hoz, amely új küldetéseket tartalmaz, amelyeket teljesítve megkapjuk a Silver Seedet, mellyel könnyebben teljesíthetjük a játékot, egy jó pár erős fegyvert és más hasznos tárgyakat (pl. kulcskarikát). Ahogy felinstalláltad, látogasd meg a szerzeteseket a szigeten. Karnaxtól kapod meg az Egyensúly Amulettjét. Ha ezt a Serpent kapunál használod, Te és a társaid a múltba juttok vissza. Itt találsz egy kastélyt és pár küldetést is kapsz, melyek teljesítésével hozzájuthatsz a már említett tárgyakhoz. Tippeket is kaphatsz, ha elakadtál.

A Silver Seed egy jó ötlet és hasznos lépcső a jövőben azoknak, akik elakadtak. Csak 2 Mbyte extra helyet foglal a hard diskeden, és megéri a befektetést.

Sargent Bilko



Az előző PC GURU számban már csináltunk interjút R.A. Garriottal, amikor már beszámolt az év végén megjelenő **Ultima VIII**-ról. Az év végi ECTS-en is megragadtuk az alkalmat, hogy ismét érdeklődhessünk a programról.

A főhősünknek 1.500 animációs fázisa lesz. Az előző PC Guruban egy kisebb számot említettünk (csupán 350-et), de azóta a helyzet megváltozott. Avatar, a főhősünk gyalogol, fut, mászik, kúszik, ugrik, tetőre csimpaszkodik fel, Istenségek előtt térdepel le stb. A grafikusok és a designer-ek tényleg minden részletre kiterjedően alkották meg a világot, amely tulajdonképpen a hatodik részben megjelent Guardian ősvilága. Mivel minden démont csak a saját létsíkján lehet megölni, a Guardiannal a PAGAN világán kell megküzdenünk, hogy örökre eltüntessük. A játék ott kezdődik, hogy a Guardian kezei közül potyanunk a világba, ahol ha győzni akarunk, morális kompromisszumokat is kell kötnünk. De vissza a technikai részletekhez: a világ 1/3-a lesz az eddig megismert Ultima világnak, de négyszer részletesebb. A digitalizált hangeffektek fantasztikus hatást keltenek (Roland kártyán). Az animációk tényleg minden részletre kiterjednek, ez hét grafikusnak köszönhető. Hat programozó is dolgozik a játékon, s így most már ha információs ablakot kérünk emberünkről, közben is mozoghatunk a szinhelyeken. A sok grafika lelassítaná a játékot, de a 8. rész gyorsabb, s 386-on is játszható. Összesen a játék 20 Mbyte lesz + speech pack. CD változat is várható. Az Ultima 8 inkább egy interaktív történet, mint szerepjáték - nincs teletömve varázslattal, a 4 őselem alapján 4- 5 varázslat van elemenként.

Masell

Üdvözlök minden kedves olvasót. Ebben a számban folytatjuk és egyben befejezzük a 3D Studio sorozatot. Az előző részben megtárgyaltuk a 2D Lofter-t, a 3D Shaper-t és majdnem teljesen a 3D Editor-t. Hátra van még a 3D Editor csekélyke fennmaradt része, a Keyframer és a Material Editor. Gondolom mindenki értesült már róla, hogy Autodesk-ék megjelentették a 3D Studio 3.0-s verziót is. A cikk végén egy-két újításról is beszámolunk. Két különálló részt fogtok találni a cikkben. Az első a Keyframer-ről - ezt jómagam írtam -, a második a Material Editor-ról szól - ezt a részt egy barátom-, Baksa Attila írta.

Ott hagytuk abba, hogy a **Render** funkció segítségével elkészíthetjük a képet. Buli lenne, ha ilyen egyszerűen menne a dolog, de a render lenyomásakor egy újabb kezelőtáblával találjuk szemben magunkat. Az 1.1 ábra ezt mutatja. Az első, amit meg kell beszélnünk az a 4 különböző render eljárás.

Wire - csak a drótházót készíti el.

Flat - minden felületet síknak tekint.

A *Gouraud* és a *Phong* görbületekkel együtt rajzol, tehát a gömb, az gömbölyű és nem lapos síkokból van összerakva, mint a flat-nél. A különbség a két eljárás között az, hogy a gouraud a csillogásokat, a fényeket elmossa, és ezáltal nem lesznek élesek a fénykontúrok, de nem is lesz olyan kidolgozott a kép. Én mindig a Phong eljárást használom.

Anti-aliasing: Az objektumkontúrok elmosásában van szerepe. Ha *None*-t használunk, akkor a kontúrok teljesen látszanak, annyira, hogy akár a pixeleket észre lehet venni. A *high* használatát ajánlom.

Shadows: Az árnyékolást kapcsolhatjuk ki, ill. be. Szeretnék itt visszatérni a configuration-ban beállítható shadows-ra. Minden lámpának van külön shadow paramétere, de van egy globális, ami a config-ban található. Három paraméterrel szabályozható az árnyékolás. A *Map size*-nak a pontosságban van szerepe. A *Bias* minél nagyobb értékű, annál jobban "behajlik" a fény egy objektum mögött. Az alapértelmezés szerinti 2 a reális. A *Samle range* ugyanezt műveli szegény fénnyel, annyi különbséggel, hogy ennél a funkciónál minél jobban eltörik az egyenestől a fény, annál halványabb lesz. A *Bias* ilyen elhalványodást nem okoz.

A configuration menüből nem beszéltünk még az **Atmosphere** csoportról. Mint a nevéből is kiderül, az objektumokat körülvevő környezetet szabályozhatjuk vele. Két lehetőségünk van a semmin kívül:

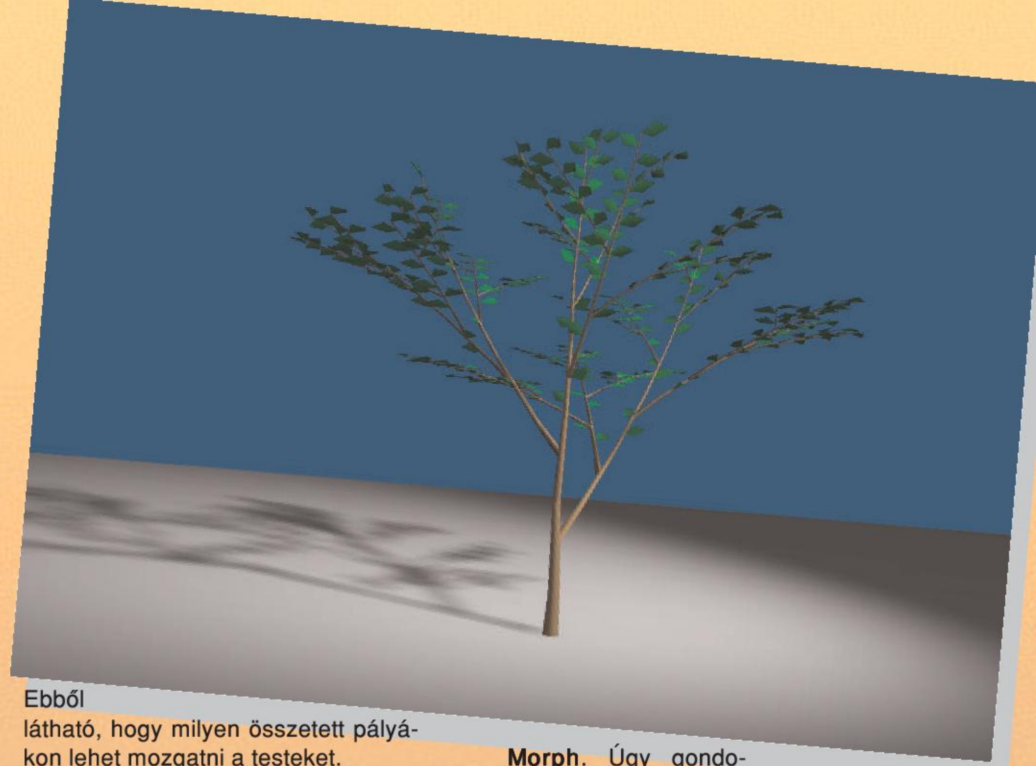
Fog - Ködöt rakhatunk a test köré.

Distance Cue - Nem tudok rá egyszerű nevet mondani. Olyan lesz a kép, mintha este lenne. Elsötéti a képet a beállított paramétereknek megfelelően. Százalékos értékekkel határozhatjuk meg a ködösítés, ill. elsötétítés mértékét: *Near* - a

testek mellett, ill. *Far* - a testtől távol hány százalék atmoszféra legyen. Itt a Background kapcsoló azt adja meg, hogy ahol a háttér látszana, ott az atmoszférának megfelelő szín legyen-e.

Visszatérve a render táblához látom, hogy a jegyzetemben nem látom a következő három szót. Így ezek sajnos megmaradnak nektek. A **Hidden geometry**, ha *hide*-on van, akkor a képben nem számolja le a nem látható objektumokat. Ha *Show*-n van, akkor azokat is legenerálja. A **render output** magáért beszél.

Eljutottunk végre a **Display** menühöz is. Ennek a sok-sok funkciónak a használata teszi a szerkesztőt egyáltalán kezelhetővé. Ha ezeket nem használnánk, akkor egy kis idő után olyan dzsumbuj keletkezne a képernyőn, hogy rögtön kikapcsolnánk a gépet. Ez egy nagyon logikusan felépített menü. A **hide** és az **unhide** azzal foglalkozik, hogy lássuk-e egyáltalán az objektumot, vagy egy részét. A **Geometry** a látható objektumok megjelenési formáját határozza meg. A **Speed**-et pedig a kirajzolási sebesség meghatározására használhatjuk.



User View: egy téglalapot rajzol a nem user típusú viewport-okba. A téglalap azt mutatja, hogy a userscreen-en milyen metszetet látunk. *Align* - hozzárendel egy felületet a userscreen-hez, tehát a kiválasztott lap felfekszik a userscreen-re, így azt minden elforgatás, dőlés nélkül látjuk majd. A **Hide** nem láthatóvá teszi a kiválasztható testet, felületet, fényforrást, vagy kamerát. **Unhide** - Ugyanezt műveli, de visszafelé.

A **Geometry** első állítási lehetősége a **See thru/Backface** - valóságos megjelenítés / hátsó élek kirajzolása.

All line / Edge only - Összes vonal / csak az objektum élek vannak a képernyőn.

Vert dots / Vert ticks - Pontnak / kis keresztnek rajzolja a program az objektumpontokat.

Full detail / Box - élethű vektorrajz / határoló hasáb megjelenítése.

A **Speed** almenüben elég egyértelmű dolgok vannak:

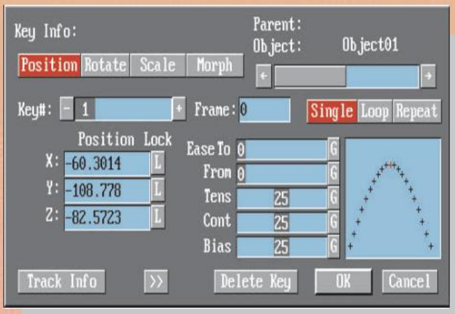
Fastdraw - a Set fast-ban beállítható egyszerűsítéssel rajzolja az objektumokat.

Fulldraw - reális vektorháló.

By name, Object - Ugyanaz, mint az előzőkben, de objektumokra vonatkozik.

KEYFRAMER

És most az animációkészítés következik. Az első funkciócsoport a **Hierarchy** nevet kapta. A szó nagyon találó, jól fedi a funkciókat.



Link - két objektumot látszólagosan összeköthetünk. Ez azt jelenti, hogy együtt tudjuk mozgatni, forgatni stb. őket. Lényeges, hogy melyikőjük az anya objektum - Parent (nem anyát jelent a szó, de ide jobb ez) -, mert a child objektum mozog az anyával együtt, de ezen kívül lehetősége van még saját mozgásokra is. Ebből látható, hogy milyen összetett pályákon lehet mozgatni a testeket.

Unlink - két objektum szétválasztása.

Link Info - Itt adhatjuk meg, hogy a két objektum között mi legyen a kötelék. Be-, ill. kikapcsolhatjuk a forgatást és a scaleelést x, y, z-re lebontva.

A **Place pivot** és az **Object pivot** által megadhatunk minden egyes testnek egy forgási pontot.

Create Dummy - utánzat készítése. Nagyon gyorsan elkészíthetünk pályákat, mert csak pontokból áll a kocka és így nem kell arra várni, hogy mindig ezer dolgot kirajzoljon a program. Ha ennek a segítségével megvannak az útvonalak, akkor az Object menü Tracks... almenüjében találunk egy Copy nevű funkciót. Ezzel a valódi objektum megkapta az útvonalat, a forgást és a méretváltozás nagyságát.

A **Dup Links** és a **Dup Branches** másolatot készít az eredeti objektumról. Ezt úgy teszi, mint az *Inherit link*, ami viszont nem készít másolatot.

Az **inherit link** örökölteti az útvonalat stb., de úgy, hogy a pálya nagyobb lesz annyival, amennyivel a test messzebb van a középponttól.

Show tree - A linkelési fát kapjuk meg. Körülbelül olyan, mint egy directory tree.

Objects: Tömören úgy fogalmazhatnám meg, hogy műveletek objektumokkal: **Move**, **Rotate**, **Rotate abs.**, **Scale**, **Delete**.

A **squash** egy igen érdekes dolog. Olyasmit csinál, mint a scale, de úgy, hogy ha az egyik irányban csökken a test mérete, akkor ugyanolyan arányban nö a másik irányban.

Nézzük csak ki jön szembe. Jé ez a **Morph**. Úgy gondolom őt mindenki ismeri vagy hallott róla. Ne örüljünk, hogy ő itt van, mert ha valaki valami igazi dögös metamorfózist akar kicsikarni a 3d studioból, akkor úgy meg fog izzadni, hogy csak na. Miért? Uraim! Ki tud, mondjuk egy gömböt és egy kockát ugyanannyi vektorpontból összehozni! Ugyanis a 3d studio csak olyan objektumokat tud egymásba morfolni, amelyek ugyanannyi vektorpontból állnak. Ha az **Assign** lenyomása után kiválasztunk egy objektumot, akkor megmondják nekünk, hogy mely objektumok közül válogathatunk. Ezzel össze is rendeltünk két objektumot.

Show path - A mozgási útvonalat rajzolja ki.

Tracks...: *Loop* - A kiválasztott objektum pályáját ismételteti.

Copy - átmásolhatjuk egy másik testre a mozgásparamétereket.

Reverse - Megfordítja az összes útparamétert.

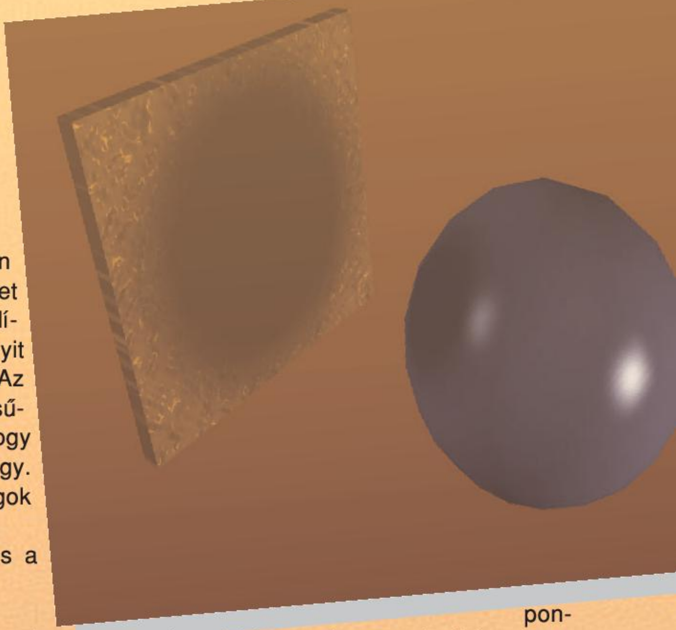
Light - Pontosan ugyanazok a funkciók, mint a 3D editorban, kettő kivételével: a Tracks és a Show path a 3d editorban nem volt. Ezt a két funkciót viszont már megbeszéltük fentebb.

Camera - Erre a menüre ugyanaz vonatkozik mint a light-ra. Amit mindenképp meg kell jegyeznem: nem biztos, hogy az animációt az objektumok mozgatásával kell megoldani. Lehet, hogy egyszerűbb a kamerát és a fénypontokat mozgatni.

Path - Az útvonallal kapcsolatos dolgokat kezelhetjük itt.

Get - Elég egyszerű, mert a Shaper-ből, a Lofter-ből, vagy a Disk-ről húzhatunk be útvonalat.

Show-Hide - Megjeleníti, ill. eltünteti az



útvonalat.
Hide all - Az összes útvonalat eltünteti.
Follow - A testnek van a kezdőfázisban egy alapszöge, az útvonalhoz viszonyítva. Amikor a follow-t használjuk, akkor a megadott objektum úgy fog végigmenni az útvonalon, hogy az összes fázisban el lesz forgatva. Az elforgatás mértéke akkora, amekkora az aktuális fázis útvonalának érintője és az alappont útvonalának érintője közötti szögeltérés. A még fennmaradt funkciókat lejjebb tárgyalom.

Preview - Az animáció lekreálása rengeteg időbe kerül, ezért csináltak egy olyan funkciót, amely kék alapon fehérrel kirajzolja a tárgyakat. Így lehetőségünk van arra, hogy korlátlanul próbálkozhassunk a forgatásokkal, mozgatásokkal, morfokkal. Innen egyedül a Set Speed az érdekes.

Render - A VTR rendszer kezelőjét és a Video Posterize funkciók nem ismertek innen. Ezekkel nem foglalkozom, mert olyan területre tévednék, amivel egy teljesen hétköznapi felhasználó nem tudna mit kezdeni. Ezenkívül van egy olyan tényező is, hogy hardware is szükségeltetik a program ezen részeihez.

Display - ua. mint a 3d editor esetében.
Time: *Go to frame* - Egy megadható frame-re ugrik.
Total frames - Az összes frame számát állíthatjuk.
Define

Segment - Lehetőségünk van arra, hogy ne az összes framet használjuk az animációra. Beállítjuk, hogy az összesből mennyit használunk. Scale segment - Az addigi aktív szegmenset összesűríti a beállított számúra úgy, hogy minden animációs fázist meghagy. Tehát sűrűbben fognak a dolgok történni.
Most már csak a Track Info és a Key Info van hátra.

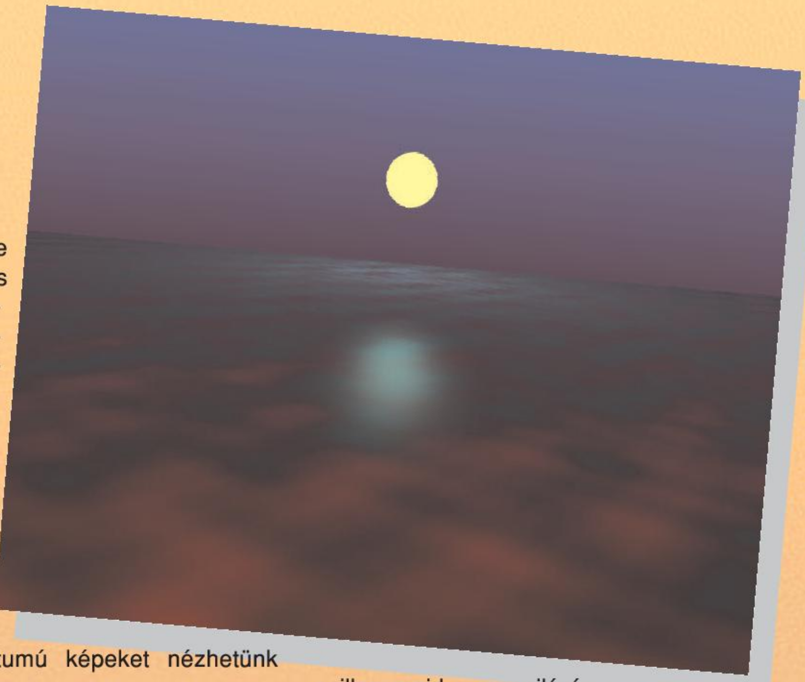
Ezzel a két menüvel tudjuk az animációt irányítani. A leglényegesebb az animációkkal kapcsolatban az, hogy nem kell minden egyes fázisra új programot megadnunk. Elég, ha megadjuk azt az animációs fázist, amikor kezdeni szeretnénk a mozgatást vagy forgatást és azt, amelyikben be szeretnénk fejezni. Ezt a két pontot a Track Info-ban adhatjuk meg. Ha ezeket definiáltuk, akkor már csak a KEY Info-ban kell beállítanunk a kezdési, ill. végpontokat.
A Path-ben lévő Add key segítségével megadhatunk útvonalpontokat. Ez a funkció elvégzi helyettünk a Track Info-ban és a Key info-ban a definiálást. A Move Key csak a Key info-t módosítja.

Track Info - Mint említettem itt definiáljuk a kezdési, ill. végpontokat. Ezek a pontok nem csak a mozgatásra vonatkoznak, hanem a forgatásra, méretváltoztatásra és a metamorfózisra is. Az Add segítségével adhatjuk meg ezeket a pontokat. A Move-val mozgathatjuk, a Copy-val másolhatjuk, a Delete-tel törölhetjük őket. A Key info switch segítségével léphetünk be a Key Info menübe. Link-elt objektumok esetén a név felett kiírja a szülő test nevét is. Ha egy szülő objektumon állunk, akkor választhatunk, hogy a beállított változás vonatkozzon a child-okra is, vagy ne. A tábla többi része teljesen egyértelmű.

Key Info - Az egész kezelése triviális. Egy kicsit bonyolultnak tűnhet az a kis ablak, amelyben pontok vannak. Ezt az alapban sinusra hasonlító pontsorozatot öt paraméterrel állíthatjuk. Az egész arra vonatkozik, hogy a beállított változás a kezdő és végfázis között hol és milyen gyorsasággal történjen. A felfutó él az aktuális fázishoz tartást szabályozza. A lefutó él pedig az innen eltávolodásért felelős. Ha az összes pont egy vonalba esik és egyenletes az eloszlásuk, akkor a változás egyenletes lesz. Ez a felfutó és lefutó élre is igaz. Vigyázzunk, mert egy változást befolyásolhatunk a kezdőfázis lefutóélével és a végfázis felfutóélével. No ennyit az animációkészítésről.

Most következik barátom irománya. További jó szórakozást.

Ha az előre definiált anyagtípusok közt nem találnánk megfelelőt, ne csüggedjünk, mert a program írói gondoltak erre az eshetőségre is, így a rendszerben helyet kapott egy anyag-szerkesztő modul, mellyel gyorsan és egyszerűen alkothatunk meg bármilyen anyagtípust. Az F5 billentyű lenyomásával léphetünk be ebbe a modulba, mely küllemre némileg különbözik a 3DS többi részétől. A képernyő felső sorába mozgatva a kurzort, megjelenik a főmenü, menüpontjaira klikkelve



pedig legördülő technikával megoldott almenük. Az almenükben a nem használható menüpontok fekete színűek, feleslegés egerünk gombját koptatni a nyomkodásukkal. De lássuk a menürendszert részletesebben:

Library: Az anyagokat ún. anyagkönyvtárakban csoportosítja és tárolja program ez a menüpont pedig ezen könyvtárak kezelésével foglalkozik.

New: Új könyvtár készítése.

Load: Könyvtár betöltése.

Merge: Könyvtárak egyesítése. Több állomány egyidejű kezelését teszi lehetővé.

Save: Mentés.

Delete: Könyvtár törlése a háttértárolóról.

Quit: Visszalépési lehetőség DOS-ba.

Material: Anyagokkal kapcsolatos tevékenységek almenüje.

Get Material: Anyagot hívhatunk be az aktuális munkaterületre.

Put Material: A szerkesztett anyagot ezzel a menüponttal helyezhetjük el egy könyvtárban.

Remove Material: Anyagokat törölhetünk ki egy már betöltött katalógusból.

Options:

Use sphere,Use cube: Az aktuális munkaterületre töltött anyag megjelenítési formáját állíthatjuk be, ez lehet gömb vagy kocka (sphere, cube). '*' jelöli a kiválasztott formát, és a kettő közül egyszerre természetesen csak az egyiket tudjuk kijelölni. A gömb a különböző fény és árnyékviszonyok beállításakor, a kocka pedig az átlátszósági paraméterek állításakor lehet hasznos.

Bg black,Bg pattern: Fekete vagy mintás hátteret állíthatunk be az aktuális munkaterületre.

See tiling: Érthetőségi okokból a TILE opciónál írok róla.

View image file: Ezzel a funkcióval különböző formátumú képeket nézhetünk meg.

Program: A 3DS más részeibe ad átlépési lehetőséget. Az anyagok szerkesztésére öt munkaterület áll a rendelkezésünkre, melyeken egymástól függetlenül dolgozhatunk. A képernyő felső részén találhatók a munkaterületek megjelenítői melyek közül ráklikkeléssel választhatunk. Ezeken követhetjük szemmel az anyagokon elkövetett változtatásainkat. Az ablakok alatti szürke területen anyagaink paramétereit láthatjuk ill. állíthatjuk be. Ezek a paraméterek részletesen a következők:

Ambient: Az árnyékolt területek színe.

Diffuse: Az anyag alapszíne.

Specular: A csillogó, tükröző felületek színe. Tehát ha beállítjuk például a következő értékeket: *ambient:* kék diffuse: zöld specular: fehér, akkor a gömbön fehéren csillog majd a megvilágító lámpa fénye a gömb zöld színe pedig kékbe mosódik át a hátsó fényszegény felületen.

A színeket **RGB** és **HLS** paramétereikkel keverhetjük ki.

Shineness: az anyag csillogása állítható 0 és 100 közötti értékkel. Úgy vettem észre, a csillogás mértéke csupán a 70-es értékig nő, utána ismét csökken.

BL: A tükröződés homályossága. Itt is 100-ig adhatunk meg értékeket, ill. ki/be kapcsolhatjuk az opciót.

Transparency: Az anyag átlátszósága 0-100. Ha nagyon magas értéket állítunk be, ne lepődjünk meg ha nem látunk semmit, hisz a teljesen átlátszóvá tett anyag mögött csak a fekete háttér van.

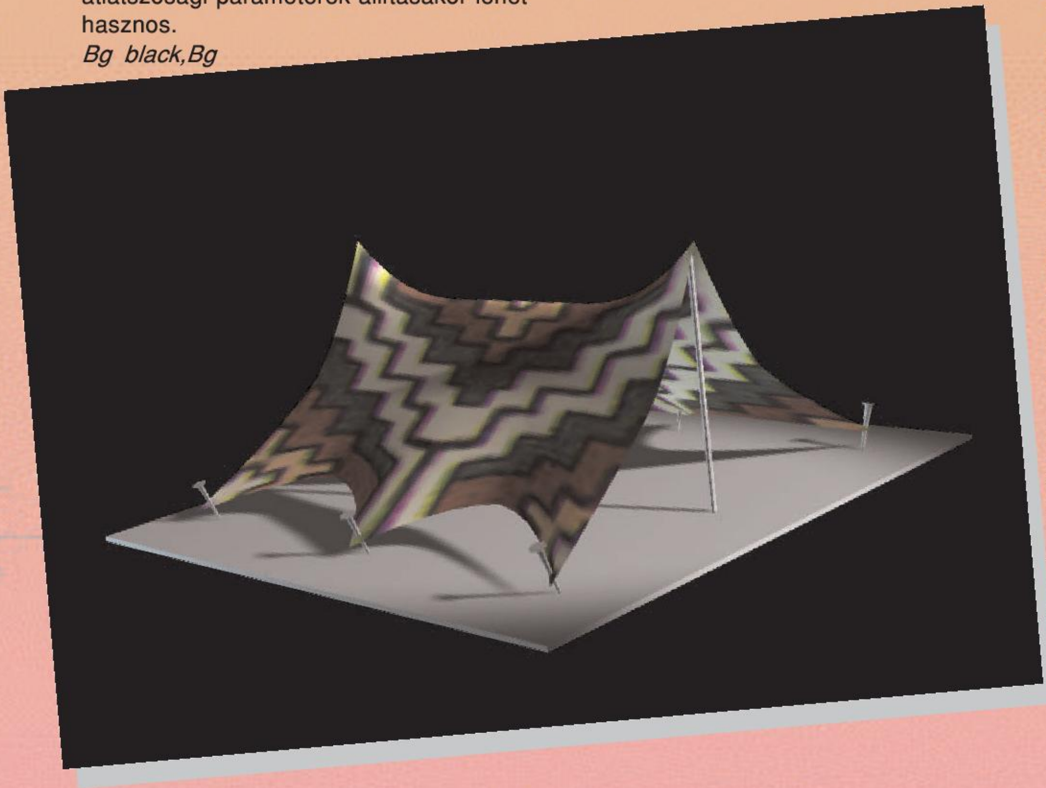
FO: Az átlátszóság csökkenésének mértéke 0-100.

Inside: Az átlátszóság belülről kifelé csökkenjen.

Outside: Az előző fordítottja, tehát a test a felszín környezetében átlátszó lesz, belseje felé haladva előbb áttetszővé majd átlátszatlanná válik. Lehetőség van még hatásának ki/be kapcsolására.

Render: A próbatest leszámoltatása és kirajzoltatása a megjelenítőn. Ha változtattuk az anyag paramétereit, ezzel a funkcióval kérhetjük a gépet az eredmény megmutatására.

Tile: Bekapcsolásával a próbatest felszínét oszthatjuk fel sávokra melyek számát az OPTIONS menü SEE TILING pontjában határozhatjuk meg. Itt négy felosztás közül választhatunk: 1×1, 2×2, 3×3, 4×4. Az első egyenértékű a következő opcióval, az utolsó pedig a legsűrűbb felosztást adja. Ezeknek a sávoknak a test felszíné-



re leképzett térképeknél van jelentőségük.
Decal: A sávos felosztás kikapcsolása.
Self-Illum: Bekapcsolásával saját fényt adhatunk meg az anyagoknak. Szórt fényű, ill. gyenge megvilágítás esetén foszforeszkáló hatást érhetünk el vele. A következő négy opcióval a próbatest megjelenítéséhez használandó felületszámítási algoritmust választhatjuk ki. Ezek az algoritmusok megegyeznek a más modulokban használtakkal, így megnézhetjük hogyan fog anyagunk a későbbi számolások után mutatni.
Wireframe: A testnek csak a vonalas vázát számolja le és jeleníti meg.
Flat: A testet négyzetekből építi fel. Ennek csak a gömb alakú próbatestnél van jelentősége, mivel a kocka amúgy is négyzetekből áll.
Gouard: A fényviszonyokat pontonként számolja, viszont a számolás durva, persze ennek megfelelően gyors is, de a végeredmény nem a legtökéletesebb.
Phong: Ez az algoritmus adja a legszebb eredményt főleg csillogó anyagok esetén.
Texture Map: Ezzel az opcióval egy képet feszíthetünk a próbatest felszínére, a beállított értékek érvényességét az ikonra kattintva kapcsolhatjuk ki/be. A 0-100 közti értékkel azt adhatjuk meg, hogy a kép színei milyen mértékben érvényesüljenek az anyag alapszínének rovására. A felhasználni kívánt kép nevét az utolsó ikonnal adhatjuk meg. Amennyiben a TILE opció be van kapcsolva, akkor a megadott képet minden sávba külön leképezi a program. Ha a SEE TILING pontban beállítottunk pl.: 2×2-t és a próbatestünk gömb alakú, akkor képünkből mindkét félgömbre készül egy-egy másolat. Az itt leírtak érvényesek a további három funkcióra is, mivel használatuk teljesen megegyezik az előzőével.
Opacity Map: A szerkesztő az itt megadott térkép alapján számolja ki az anyag átlátszóságát.
Reflection Map: Az anyag tükrözési térképe adható meg.
A: ezt bekapcsolva a program egy beépített algoritmus alapján generálja a tükröződési viszonyokat.
Bump Map: Az itt megadott állomány alapján domborzatot készíthetünk a próbatest felszínére. Ezen funkciók használatával meglepően gyorsan érhetünk el eredményeket. Egy földgömb készítéséhez elegendő az earthmap.tga-t megadni a TEXTURE MAP paramétereként, lenyomni a RENDER-t, a többi pedig már az algoritmusok dolga.

Az év végén jelent meg a rendszer új fejlesztése, 3.0 verziószámmal. A 2.0 kiadása óta eltelt néhány év alatt nem tétlenkedett az alkotó gárda, a már meglévők mellé, elképesztő mennyiségű új funkciót kreáltak. A program mellé kiadtak egy adatterületeket tartalmazó CD-ROM-ot is. Hely hiányában a rengeteg újítás közül csak jelentősebbekről szólnék, aki bővebben szeretne informálódni ezekről, a 3DSr3 felhasználói kézikönyvében részletes listát talál.
Az új verzióban jelentős változásokon ment át az anyagtervező is, pótolták a néhány hiányosságot, javítottak a szerkesztő megjelenési formáján és sok új paraméterrel bővítették állítási lehetőségeink tárházát. A 320×200-as képernyő helyett végre ezt a szerkesztőt is használhatjuk 640×480-ban, az eddigi 256 szín helyett pedig akár 16 millióval is dolgozhatunk.
Az eddigi egyetlen lámpával szemben, állíthatjuk majd a fényviszonyokat, megadhatunk háttérvilágítást is. Az anyagok saját fényereje 0-100 közötti értékkel definiálható. A felszínek finomabb jellemezhetősége érdekében saját fény és csillogási térképeket is megadhatunk, domborzati térképek használhatóságát pedig jelentősen növelték. Maszkok segítségével lehetőségünk van a különböző térkép típusok keverésére. Nem okoz több bosszúságot, ha a paraméterek állítása után megfeledkezünk a RENDER opció használatáról, ugyanis a megjelenítő azonnal követi változtatásainkat.

Remélem kedvet hoztunk a próbálgatáshoz. A leírás sajnos nem volt teljes, de ha valakinek valami problémája van, nyugodtan írja meg. Megpróbálunk segíteni. Sziasztok.

Molnár Károly és Baksa Attila

ÓRIÁSI AKCIÓ!

KEDVEZMÉNYES ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

AZ ELŐFIZETŐK RÉSZÉRE KARÁCSONYIG NEM EMELKEDIK A GURU ÁRA!

Továbbra is 169 Ft-ért juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz!

Havonta 84 oldalon
Amiga, PC, Atari és C-64!

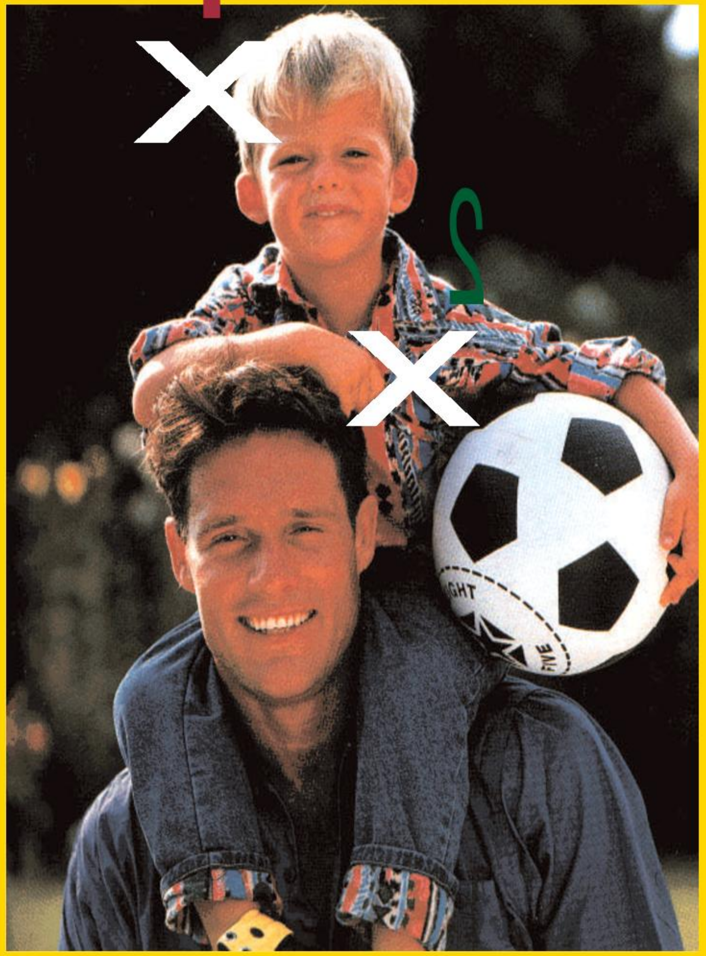
Karácsonyi meglepetés!

Sorsolás az egyéves előfizetők között a Computer Karácsonyon! Számítógépet, valamint a 100 kisebb ajándék valamelyikét nyerheted!

TITOKZATOS FŐNYEREMÉNY!!

GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765

KARÁCSONYI PROGRAMAKCIÓ A GURU-TÓL!



Áraink:

Narco Police, Pick'n Pile, Karting Grand Prix, Masterblaser, Highway Patrol, Tilt, Rock & Roll, Dizzy Dice -	780 Ft
M1 Tank Platoon, Stunt Driver	1200 Ft
Fantasy Collection (3 játék), Flight of The Intruder	1590 Ft
Might & Magic IV, Ultima VI.	1690 Ft
Ishar, Monkey Island 2, Indy IV.	2290 Ft
Day of Tentacle, Wizardry 7	2790 Ft
Ultima Trilogy (4, 5, 6 együtt)	3390 Ft

Megrendelés utánvétellel!! Áraink az ÁFÁ-tartalmazzák!

GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765

Commodore Amiga 500	29900 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29900 Ft
Commodore Amiga 600	29900 Ft
Commodore Amiga 1200	49900 Ft
Commodore Amiga CD32	49900 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/030/4MB/120MB	209000 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	319000 Ft
+ 4MByte RAM modul	33900 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	54990 Ft
Commodore 1940 multisync monitor	49990 Ft
Commodore 1084s monitor	29990 Ft
Commodore 1085s monitor	29990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	4990 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1190 Ft
Commodore C-64 II	13990 Ft
Commodore 1541 II Floppy	9990 Ft
Commodore MPS 1230 printer	23990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3990 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1 MB órás chip bővítő A600-ba	6900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6500 Ft
Mouse Pad	220 Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	400 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1490 Ft
Noris porvédő Amiga 500/500+	890 Ft
Noris porvédő C-64 II.	590 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	420 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	420 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	17990 Ft

Soundblaster 16 ASP Multi CD	32900 Ft
Soundblaster 16 Basic	24900 Ft
Amiga Magazin friss számai	490 Ft
Power Play friss számai	490 Ft
3M DC2120 Streamer kazetta	2900 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790 Ft
Verbatim 3.5" DSDD	750 Ft
Verbatim 5.25" DSHD	650 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	395 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	1190 Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	330 Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	330 Ft
Amiga Action Replay MK III (Amiga)	9990 Ft
Action Replay MK VI. Pro (C-64)	5900 Ft
C-64/C-128 Joystick Mouse	1990 Ft
C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft
Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	1990 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Midi Amiga Interface	3490 Ft
Handyscanner Amigához	14900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Képdigitilaziláló + RGB splitter	13900 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6490 Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2490 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft

Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft
Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17900 Ft
+ 80 Mbyte Hard Disk	24990 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	6500 Ft

Joystickok

Quickshot QS - 113 IBM	990.- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1290.- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2790.- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3490.- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450.- Ft
Quickshot QS - 102N II	580.- Ft
Quickshot QS - 102P II. Plus mikrok.	650.- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	790.- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1390.- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750.- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	850.- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	990.- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890.- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder	2690.- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990.- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1090.- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990.- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1490.- Ft
Dynamics Competition Star Mini	1990.- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690.- Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690.- Ft

Amiga 1200 Felhasználói kézikönyv magyarul! 495 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!